









HOGS OF WAR









ec les textes décalés et les voix hilarantes des Guignols de l'Info, Hogs of War est le dernier champ de bataille à la mode!

niveaux d'action explosive tout en 3D, un arsenal dévastateur et un mode multi-joueurs frénétique jusqu'à 4. ul le porc le plus impitoyable pourra s'en tirer dans le jeu le plus déjanté et politiquement incorrect de us les temps!

HOGS OF WAR

WALL TRAINS PAR

UR ATTENDADE

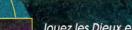
WITCH A PARTICULAR PROPERTY OF THE PARTICULAR PARTICULA

www.hogsofwar-lejeu.com



Une période faste pour le jeu. Des tests et des zooms de qualité ce mois-ci sur tous les supports. De la Dreamcast à la Nintendo 64 en passant par les deux sœurs PlayStation ou encore la Game Boy Color. il y aura de quoi faire. Reste à espérer que vous avez réuni quelques économies avant de partir au soleil cet été. .. Parce que c'est bien beau des jeux en magasins, mais si on ne peut pas se les offrir ca ne sert finalement pas à grand-chose. Heureusement, on peut se consoler en découvrant le détail de ces titres dans de bons magazines. Joypad par exemple ?

ÉVÉNEMENT



Jouez les Dieux en fabriquant une divinité virtuelle à votre image. Soumettez ces maudits humains à la puissance de votre joug! Black and White sera le prochain God-like du moment.

NEWS JAPON

29



Final Fantasy IX se précise et dévoile encore un peu plus ses ingrédients. A défaut d'être clairvoyant, vous pouvez toujours aller baver devant les nouveaux clichés du jeu.

NEWS EUROPE



Il s'est beaucoup fait attendre mais le voilà enfin entre nos paluches le temps d'une preview. Nous parlons, bien évidemment, de Perfect Dark, le prochain grand jeu phare de Rare sur N64.

NET P@D



Sur le Ouaibe, on trouve de tout et de rien. Des annonces fracassantes comme aussi du grand n'importe quoi. Netp@d n'est pas là pour trier le vrai du faux mais juste pour rapporter les rumeurs qui courent sur l'Internet.

ZODMS



Encore des jeux qui vous feront baver d'envie le temps de débarquer officiellement dans notre beau pays. Zelda Majora's Mask, Power Stone 2, que des hits en perspective.

taypad est édité par la société HDP au capital de 100 000 francs, iscalaire-gérant, ICS NAVTERRE 8391341526

s (ANTERRE 8391341526).
go sodol - 10, tue Thierry le Luron 92538 Levallois-Perrei Cedex

: 01 41 34 87 75 faz : 01 41 34 87 98 fél. obranements : 01 55 63 41 14
ge de la réduction : Immeublic Delto 124, rue Danton TSA 51004
308 Levellois Perrei Cedex
antie : Christine Lenoir
schere délégué adjoint : Pascal Trainaou
telpal associé - HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
sectice de la publication : Christine Lenoir

Ont participé à ce numéro : Aristophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg),

Jean Sontoni (Willow), Gregory Szrifgiser (RoHoN), Kendy Ty (Kendy), François Tarrain (Elweod), Julien Chieze (Gollum), Karine Nitkiewicz (Karine), Julien Hubert (Julo) et Xayler Brun (M. Brown).
Pour comboter i credaction = redacpod@cub-internet.fr
Numéro Promévente : 08.00.19.84.57

LA MAQUETTE

ue : Christophe Gourdin assisté de Lionel Gey

promotione Chemin peats Joypad BP2, 59718 Lille Cédex 9

Tarifs 1 an (\in') France : 279 F, étranger bateau Tarit ayion sur demande au 05 55 63 41 14

LE MINITEL

Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive Animateur : El Freda

Photogravure : Champa, Campa Imprim

Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, et la Gallone Prenant

Distribution presse : Transports Presse l'ilustration de la couverture : Zelda © Nintendo.

Dépôt légal à parution. Tous droits de reproduction réservés

ssion paritaire : 73360

Ce numéro comporte un supplément sur le salon E3 de 32 pages qui ne peut être vendu séparément, jeté sur la couverture



JOYPAD 98 JUIN 2000

TESTS

107



Encore des jugements sans appel de la part de nos testeurs. Le très peace Ecco The Dolphin (DC), le sublime Vagrant Story (PS), le remarquable Colin McRae Rally 2 (PS)... Ils y passent tous sans exception!

COTÉ PÉCÉ

150



Les soirs de pleine lune, RaHaN se transforme en joueur PC. Pour satisfaire ses pulsions incontrôlées, il dévore tous les bons titres du moment : Dark Project 2, Soldier of Fortune et Invictus.

ASTUCES

152



Vous voulez vraiment savoir ce que se racontent deux lettres qui se rencontrent? Toujours aussi lourdingue et frissonnante pour l'épiderme, la blague pourrie du mois fera beaucoup de dégât mental.

Hot! Hot! Hot!

LE TEMPS D'UN PETIT VOYAGE À LA CITÉ DES ANGES, T.S.R. ET SES AMIS PARTIRONT À LA TRAQUE AUX JEUX. C'EST LE MOMENT DE S'ÉTONNER, DE FANTASMER, PUIS D'ATTENDRE COMME DES MORTS DE FAIM LES PROCHAINS TITRES QUI NOUS FERONT REVER DANS UN AVENIR PROCHE C'EST DONC DANS UN BOOKLET BIEN FOURNI (CELUI DONNÉ AVEC LE MAGAZINE, QUEL HASARD!) QUE VOUS DÉCOUVRIREZ CE QUI SE TRAME DANS LES LABORATOIRES MYSTÉRIEUX DES ÉDITEURS.



PlayStation Alundra 2 (Test)

Alundra 2 (1est)
Barbie Sports Extremes (Test)
Canal + Premier Manager (Test)
Colin McRae Rally 2 (Test)
Grudge Warrior (Test)
Jedi Power Battle (Test)
Legend of Legaia (Test)
Midnight in Vegas (Test)
Muppet Race Mania (Test)
Need for Speed Porsche 2000 (Test)
Ngen Racing (Test)
Ray Crisis (Zoom)
Rescue Shot (Test)
Ronaldo V-Football (Test)
Star Ocean 2 (Test)
Street Fighter Ex 2 (Test)
Street Skater 2 (Test)
Tombi 2 (Test)
Vagrant Story (Test)

PlayStation 2

Evergrace (Zoom) Gradius 3 et 4 (Zoom) Primal Image (Zoom) Sky Surfer (Zoom)

Nintendo 64

Daikatana (Zoom) Kirby 64 (Zoom) NBA in the Zone 2000 (Test) Taz Express (Test) Track and Field Summer Games (Test) Yannick Noah AST 2000 (Test) Zelda : Majora's Mask (Zoom)

Game Boy Color

Army Men (Test)
Asterix sur la trace d'Idéfix (Test)
Azure Dreams (Test)
Cross Country Racing (Test)
F1 World GP 2 (Test)
Konami Collection Volume 3 (Test)
Metal Gear Solid (Test)
UEFA 2000 (Test)
Warioland 3 (Test)

Dreamcast

Code Veronica (Test)
Dragon's Blood (Test)
Ecco the Dolphin (Test)
NHL 2k (Test)
Power Stone 2 (Zoom)
Racer (Zoom)
Samba de Amigo (Zoom)
Sorcerian (Zoom)
V-Rally 2 (Test)

GARNIER! FRUCTIS

Shampooing fortifiant antipelliculaire au concentré actif de fruits,

En associant un actif antipelliculaire au concentré actif de fruits, <u>Fructis élimine rapidement les pellicules</u> tout en fortifiant les cheveux. C'est prouvé : l'association de <u>Fructose</u>, de vitamines B3, B6 et d'acides de fruits rend les cheveux 2 fois plus forts, vraiment plus résistants dès 10 applications.

Fructis. Les cheveux brillent de toute leur force.



7 jours pour dire adieu aux pellicules!







Dragons Blood

Cynric le guerrier
ou Acowin la sorcière
tu incarneras.
Epéc et sortilèges
tu manieras.
Forêts, marais et montagnes
tu franchiras.
(Doult créatures ennemies
tu anéantiras.







Pour entrer dans la légende, il faudra tenir son rôle de main de maître













PLAYSTATION 2

PlayStation 2:

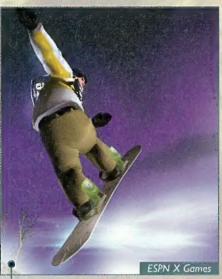
Les titres à venir...

LE MONDE LUDIQUE EST

MERVEILLEUX, AVEC SES PROMESSES

DE JEUX HORS DU COMMUN À
VENIR. HISTOIRE DE VOUS TENIR AU
COURANT DE CE QUI RISQUE
D'ARRIVER DE BEAU SUR PS2 CETTE
ANNÉE, VOICI DE NOUVELLES
PHOTOS ET INFOS CONCERNANT
PLUSIEURS TITRES. DE QUOI VOUS
RINCER L'ŒIL EN ATTENDANT DE
PLUS AMPLES INFORMATIONS QUE
VOUS DÉCOUVRIREZ DANS NOTRE
LIVRET CONSACRÉ AUX TEMPS

FORTS DE L'E3.



La qualité des photos écran est bluffante. On en bave d'avance.



n commence fort, histoire de capter l'attention de la salle, avec un titre d'abord prévu sur PC : Halo. Créé par un développeur du nom de Bungie, vers leguel se tournent bon nombre de regards, Halo étonne par la qualité graphique hallucinante de son moteur de jeu. C'est bien simple, chaque écran ressemble à un véritable visuel en haute résolution. Le truc, c'est que ca bouge, et plutôt bien, et on se demande dans quelle mesure ce jeu, s'il tient toutes ses promesses, va révolutionner le jeu vidéo tel qu'on le connaît. Côté scénario, les humains affrontent ici des extra-terrestres et des cyborgs, avec une surenchère en qualité d'armement dans chaque camp. Les armes et les véhicules bénéficient d'un souci du détail proprement hallucinant (vous tirez, les douilles tombent par terre) quant au rendu des personnages, je n'en parle même pas... Il y a aussi les paysages, très réussis, et encore plus particulièrement la mer, qui paraît presque vraie pour une fois. Dans un jeu en 3D temps réel, c'est une première. Ce qui est excitant ici, c'est que vous pouvez conduire n'importe quel véhicule, qu'il appartienne à votre camp ou pas. Ainsi, un engin volant extra-terrestre peut prendre en chasse une jeep « terrienne » et échanger des rafales de coups de feu. Un joueur conduit, l'autre s'occupe de viser les ennemis... Les possibilités on-line de Halo laissent rêveur et il n'est pas étonnant que le monde du PC attende ce titre avec

impatience. Sur PS2, on en attend pas moins. Une rumeur dit même qu'il serait possible que les joueurs sur PC et PS2 puissent jouer ensemble sur le Net. On attend de voir ça avec impatience! (photos tirées de la version PC du jeu).

On continue dans le trip action avec The World is not Enough (Electronic Arts), starring James Bond et sa panoplie de gadgets. Basé sur le moteur de Quake Ill, TWINE (je sais, ça fait bizarre mais c'est moins long à écrire) devrait mélenger allégrement les phases d'action à celles où il faut vous montrer plus furtif, et ce au cours d'une dizaine de missions. Le jeu devrait être assez fidèle au film mais EA semble vouloir prendre les libertés qui s'imposent pour proposer un titre réellement accrocheur et pourrait innover en ajoutant, par exemple, quelques vilains au casting. Les missions pourront se terminer de plusieurs facons différentes et certains per-





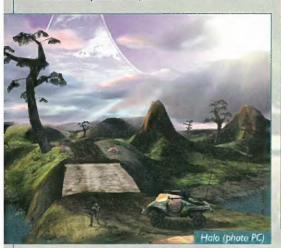
sonnages du jeu viendront, de façon récurrente, vous donner des coups de mains. Bref, au prix où EA a dû acheter la licence James Bond, ils doivent se dire que ce serait dommage de la laisser refroidin...

ACTION : PARTIE 2

es jeux d'action sont décidément à l'honneur sur PS2, mais ils ne se ressemblent pas tous. Gungriffon Blaze (Game Arts), par exemple, est un jeu qui met en scène d'énormes robots, ou mechas. Pour mémoire, rappelons que les deux premiers Gungriffon sont sortis sur la Saturn de Sega, il est donc plutôt étonnant de découvrir ce troisième épisode sur la nouvelle console de Sony. Gungriffon le premier - reste un des jeux de mechas les plus réussis de tous les temps, avec une jouabilité d'enfer et des missions très prenantes. Sur PS2, il y a de bonnes raisons de penser que le constat sera encore meilleur. La qualité des graphismes n'aura



Classe et sexy, Rynn saura sans nul doute attirer à elle un nouveau parterre de fans.





bien sûr rien à voir et vous pourrez interagir davantage avec le décor, en détruisant bâtiments, ponts et bien d'autres choses visibles sur le champ de bataille. Un temps limité sera attribué à chaque mission, vous obligeant à prendre quelques risques pour la terminer. Votre équipement sera assez conséquent mais vous ne pourrez porter sur vous qu'un nombre limité d'accessoires (par exemple une arme de snipe !). Au japon, cet été sur PS2, ça sentira la tôle froissée... Dans le même registre, il y a **Armored Core 2** (From Software) dont les images promettent énormément. Les amateurs de combat de robots seront assurément aux anges avec ce second opus des plus impressionnants.

Toujours dans le domaine du shoot them up, signaions également **Dropship** (Studio Camden), qui mélange combat sur terre et dans les airs et semble sensi-



Les textures sont encore très minimalistes ici.



Pratique, le décor de la neige pour simuler un effet de brouillard.



Les intérieurs sont remarquablement soignés dans l'univers de James Bond.

PLAYSTATION 2





La qualité graphique d'Halo est tout simplement stupéfiante. (photo PC).





Des graphismes de plus en plus proches de la réalité.

blement tourné vers la stratégie. On ne s'étendra toutefois pas sur ce titre car les photos laissent pour le moment assez dubitatif, avec une pauvreté au niveau des textures assez étonnante. Mais le jeu est en développement, ne l'oublions pas...

On termine cette partie action dans la joie et la bonne humeur avec Drakan (Surreal Software), bien connu sur PC, et qui arrive sur PS2 pour notre plus grande joie. Ce devrait être la suite du jeu que l'on connaît sur PC - et non pas une simple conversion - mais le nom de ce Drakan sur PS2 n'a pas encore été fermement décidé. Vous évoluez ici dans un monde d'heroic-fantasy total et incarnez une jeune femme rousse et sculpturale du nom de Rynn. Entre autres particularités, la belle sait manier de nombreuses armes et est capable de voler sur le dos de son dragon, Arokh (!). C'est d'ailleurs là une des caractéristiques du jeu, les phases aériennes se révélant importantes et assez nombreuses. Le cours de l'histoire sera agrémenté de rencontres, de cinématiques et de rebondissements divers. Un vrai livre d'aventure sur votre



Impossible de se tromper : c'est bien du WipEout.



SIMULATIONS DE SPORT

h ça, les simus de sport ça marche du tonnerre. Surtout lorsqu'on parle de course. C'est donc sans réelle surprise que l'on découvre Formula One 2000 (Psygnosis) qui devrait - cela ravira les fans - se révéler fidèle à la réalité sur plus d'un point. En conservant les vrais noms des écuries et des pilotes déjà. C'est un premier point. Il sera également possible de sauvegarder une de vos courses afin de la comparer à celle d'un ami par exemple. Le système de replay promet d'être assez pratique pour cela. Reste à voir dans quelle mesure cette simulation sera belle et intéressante à jouer mais vu les écrans de jeu, ca promet..

ET IL Y A AUSSI.

Voici trois jeux dont on ne sait pour l'instant pas grand-chose - leurs noms ne sont même pas définitifs - mais au'il aurait été dommage de passer totalement sous silence. L'information vaincra, bon sang de bois...

Le Monde des Bleus 2 (Studio Soho), que l'on nous promet plus réaliste, mieux réalisé, avec de nouveaux mouvements, de nouvelles tactiques de jeux... Un jeu plus mieux quoi, Les joueurs devraient être mo- Spin : Sprint délisés avec environ 3 000 polygones (10 fois Car Racing (Ratbag) replus que sur PS1). Il y aura également une école prend, lui, ces courses d'engins championnat hors du commun.

n'en sait pas beaucoup plus...









PLAYSTATION 2





Toujours du côté du Studio de Liverpool, signalans le développement de WipEout Fusion. L'action se situe en 2150 - rien que ca - et la Fédération révèle au monde effaré la nouvelle lique WipEout F9000. Fin du scénario, retour à la course. Les développeurs du jeu semblent vouloir marquer leur passage sur PS2 puisque de seulement 7 paramètres décidant de la conduite et de la prise en main des véhicules, on passe dans cette version « Fusion » à 48 l Seront pris en compte les frottements, les surfaces sur lesquelles vous vous déplacez, le principe d'antigravité... Moi qui n'étais pas capable de conduire un engin correctement dans les premiers épisodes, je crains le pire. Psygnosis semble toutefois avoir pris bonne note des remarques des joueurs concernant les anciens épisodes et promet de proposer un style de conduite qui conviendra aux joueurs occasionnels. Ouf ! Avec de nouveaux modes de jeux, de nouvelles armes, de nouveeux circuits et, on l'a dit, un style de conduite revisité, WipEout Fusion semble en tout cas ne pas se reposer totalement sur ses lauriers. Wait and see ...

Terminons notre tour d'horizon des jeux de course en évoquant The Getaway (Studio Soho), dans lequel vous incamez Mark, un braqueur de banque repent. Son fils a toutefois été enlevé par un caïd et Mark retombe du mauvais côté de la barrière, essayant de récupérer son gamin à tout prix. Environ 70 km des rues de Londres ont été ici recréés! Vous pouvez y évoluer à pied ou bien voier une voiture - il y en a une cinquantaine - ce qui devrait évidemment se

révéler plus amusant. The Getaway fait penser à un mix de Grand Theft Auto et de Driver. Avec aussi un peu de Midtown Madness si on veut être complet Le désir des développeurs est de proposer aux joueurs un cadre réaliste dans lequel vous avez la possibilité d'effectuer les cascades les plus folles. Une recherche de sensations évidemment impossible à éprouver dans la réalité (ou alors pas très longtemps).

SPORT : PARTIE 2

a deuxième partie sport s'intéresse à la glisse, et plus particulièrement à ceux se déroulant dans la poudreuse. Finissons avec ESPN X Games Snowboarding (Konami). Avec le titre et le nom du développeur, on a déjà tout un tas d'informations. Konami a donc acheté la licence ESPN (une chaîne TV qui diffuse des sports extrêmes) et a même acquis les services de snowboarders connus, la plupart médaillés lors de compétitions. Le jeu incluera 4 modes de jeux différents : Border Cross, Slopestyle, Big Air et Halfpipe. Les initiés apprécieront... Les différentes pistes seront toutes disponibles en 1 contre 1, histoire de pouvoir ressentir les joies de la descente sans limite et sans barrière. Les photos d'écran donnent méchamment envie de s'essayer au jeu, même si pour le moment elles sont tirées du kit de développement (danc pas de précipitation, hein, il faut attendre de voir).





Les effets d'aliasing typique pour le moment sur PS2 sont visibles ici.

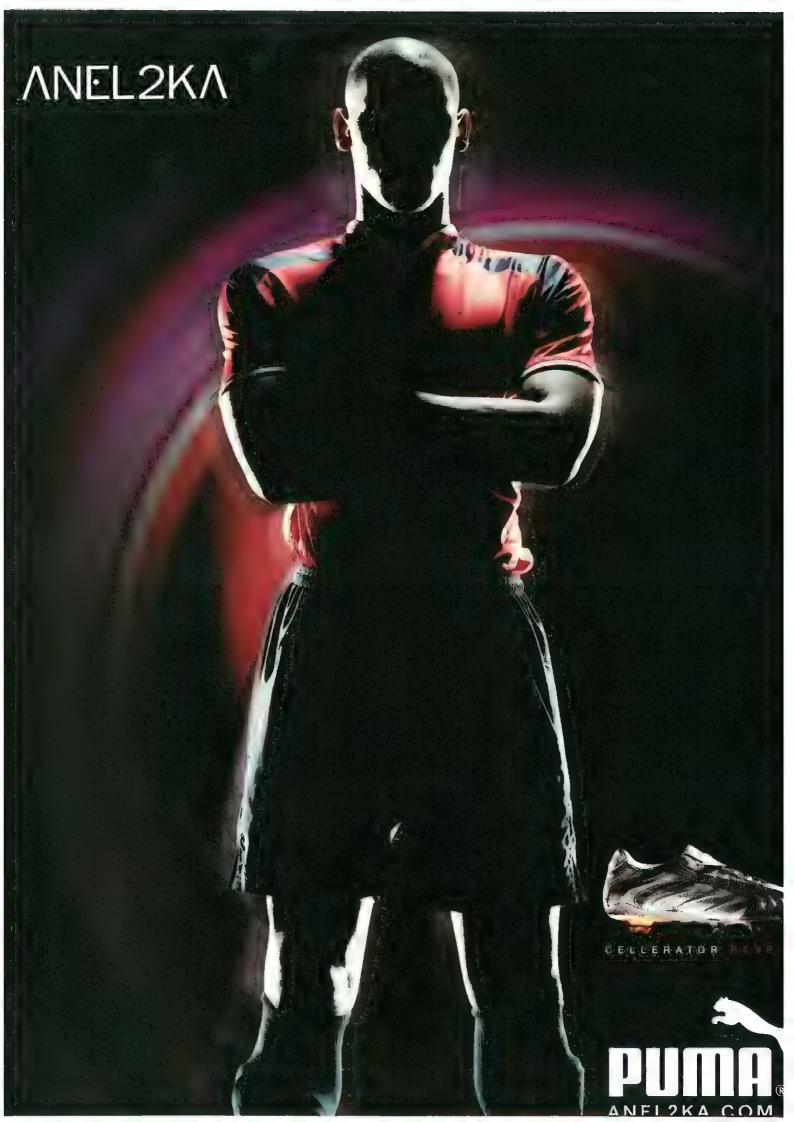


TOUT S'ANNONCE SOUS LES MEILLEURS AUSPICES. AFFAIRE A SUIVRE...



Yilipeeee !!!







Le nombre d'éléments présents simultanément à l'écran est sidérant.

prise de conscience qu'il relève là le défi qu'il s'était ancé : créer un véritable univers virtuel d'une peauté incommensurable, le tout régit par une ntelligence Artificielle prodigieuse car vraiment ndépendante (il ne s'agit pas d'une simple liste d'ordres qui se mettent en action selon tel ou tel acteur !]. Autant vous l'avouer tout de suite, la version que nous avons pu mater tournait sur un °C équipé d'une carte graphique de toute dernière génération. Techniquement, le résultat est plus que bluffant, tout simplement inimaginable de peauté, de finesse, d'attention au moindre détail. Qu'en sera-t-il pour la Dreamcast ? Eh bien s'il est certain que la qualité sera revue quelque peu à la paisse, Peter nous a montré à quoi pourrait ressembler le jeu sur la 128 bits de Sega. Soyez persuadé que nous n'y perdrons pas au change! En effet, si les textures sont un peu moins fines, si les couleurs restent un peu moins vives, l'affichage, en revanche, demeure de toute beauté et tous les effets spéciaux liés aux invocations, aux conditions climatiques sont fidèlement reproduites. Superbe Vlais je vous fais saliver et je ne vous ai pas encore parler du cœur du jeu.

(réatures divines

Mon ambition initiale était que le joueur ressente une émotion face à une créature monstrueuse de par sa taille. Vous savez, à l'image de King Kong, je voulais que l'on dépasse le cliché que tout ce qui est grand et gros est nécessairement méchant. » Les véritables stars de Black and



Guerre ou paix ?

Le mode Multi-joueurs de la Dreamcast, accessible via la connexion Internet, permettra de vous promener dans d'autres univers que le vôtre et d'aller rendre visite aux créatures d'autres joueurs. Vous pourrez alors discuter amicalement ou engager des combats très dynamiques se déroulant selon le principe d'un vrai jeu de baston (il faudra maîtriser les combos). Lors de ces joutes, les blessures seront visibles sur le pelage de votre créature et ne se cicatriseront qu'avec le temps. Ainsi, lorsque vous rencontrerez la créature d'un autre joueur, une rapide observation de son corps vous permettra de vous faire une idée de son niveau de santé, ainsi que de ses talents de combattants.



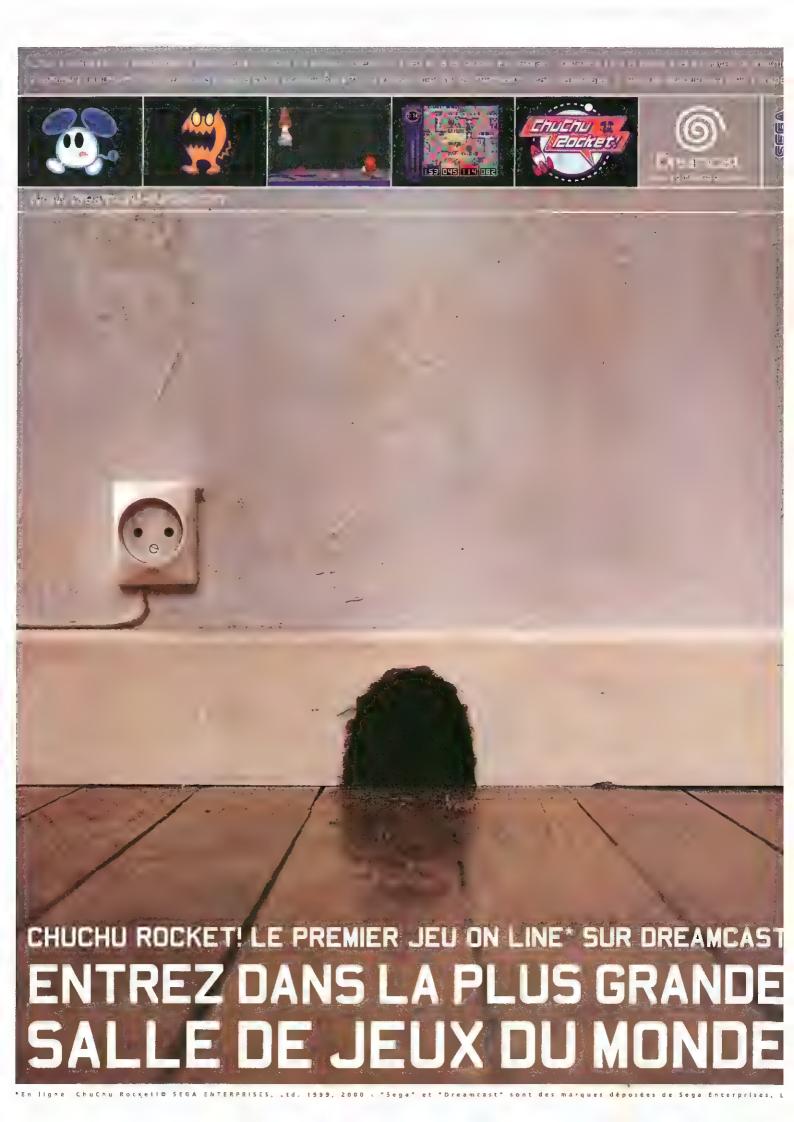
White sont, en effet, 13 animaux (contre 11 sur





PC), 13 créatures au départ petites et frêles qui ne cesseront de grandir à votre image. Le principe fonctionne en fait comme un Tamagotchi, en version ultra plus évoluée. A l'écran, vous êtes représenté par une main. La main de dieu en quelque sorte. Dans le fond, on se dit alors que le principe du jeu reprend celui de tous les précédents titres de Molyneux. Par certains aspects, en effet, mais l'essentiel n'est pas là. Vous n'incarnez en aucune manière les grosses bébêtes. Avec cette main, vous avez une liberté d'action presque totale sur votre environnement. Vous pouvez ainsi arracher des arbres pour les lancer au loin, saisir un villageois puis le reposer à plusieurs kilomètres de sa cabane, ou encore jouer avec les créatures. Tout est ici interactif (on peut même zoomer et apercevoir des vers de terre grignoter des pommes. A ce niveau, Molyneux est fou !] et chacun de vos gestes aura des répercussions pour la simple et bonne raison que votre créature vous observera tout au long du jeu. Elle va apprendre en vous imitant, mais pourra aussi par la suite prendre ses propres décisions. Pas toujours très à propos d'ailleurs, comme avaler un paysan ou encore courir sur la place du village sans s'apercevoir qu'elle écrase des gens. A vous alors de l'éduquer soit en la félicitant (vous la caresserez) soit en lui faisant durement comprendre qu'elle ne devra jamais refaire tel ou tel geste (hop, deux trois claques bien appliquées ca défoule toulours). Au fur et à mesure, la créature va se développer, grandir. Ses mutations progressives ainsi que les environnements refléteront alors votre personnalité. Si vous vous amusez à faire régner le chaos et à jouer les dieux cruels. votre bête se courbera et lui pousseront des protubérances effrayantes, tandis que le monde s'asséchera et que les ténèbres envahiront les cieux





Black & Wdite

Incarner un Dieu qui devienda très vite votre double

En revanche, un monde merveilleux, tout pimpant, à la Disney, vous attend si vous devenez un vrair petit ange. La seule restriction reste que les créatures ne pourront jamais mourir car Molyneux explique que « l'on s'attache tellement à elles que leur perte pourrait être insupportable pour certains joueurs ». Sinon, méfiez-vous, car des attitudes trop extrêmes peuvent être dangereuses. Trop gentil, votre peuplade commencera à se croire toute permise, ne vous craindra plus et finira par ne plus vous obéir. Trop méchant, vous pousserez à terme votre monde à sa perte. Il faudra être modéré, les gars, même un dieu ne peut pas faire tout ce qu'il veut !

Une histoire,des sentiments

« Lorsque je me suis penché sur mes précédents jeux, j'ai été frappé par différents aspects. Sans aucune exception, ils restaient trop complexes, parfois trop répétitifs et surtout le manque d'une histoire bien structurée et captivante était flagrant. » C'est un fait, Peter Molyneux n'a pas peur de faire son autocritique pour mieux rebondir sur les qualités de sa nouvelle création : « Il est encore un peu tôt pour dévoiler quelques aspects du scénario, mais je peux vous assurer que nous avons consacré énormément de temps à élaborer une intéressente ligne directrice et de nombreux rebondisse-

Making Of

Le developpement « informatique, » de Black and White ne commenca réellement que début 1998. Mais avant d'inscrire les premières lignes de codes, les programmeurs possédaient déjà de la matière pour savoir dans quelle direction ils s'orientaient et définir les caractéristiques du moteur 3D. Des artistes se sont, en effet penchés sur leur crayon à papier et les ont usés jusqu'à s'en raper les onglès. Ce qui est intéressant dans ces croquis et premières ébauches des futures créatures du jeu vient de leur carac-

ments Alors, même s'il n'existe qu'une fin, vous verrez que l'histoire vous laissera beaucoup de latitudes dans vos choix. Nous souhaitions aussi inclure des émotions à l'aventure et certaines séquences sont tellement poignantes, que l'ai personnellement hésité jusqu'au dernier instant avant de décider de les garder. » La gestion de votre créature. l'animal qui se fait le reflet de votre caractère, le miroir qui vous renvoie votre image semble aussi particulièrement intéressante et riche en émotions comme le souligne Peter : « Andy, l'un des membres de mon équipe à, par exemple, développé sa créature de manière très poussée. Il s'agit du loup. Il est désormais si vieux, si généreux qu'Andy a réellement lié une certaine forme d'affection avec lui. Il passe des moments rares à l'aider à vieillir de manière harmonieuse. Parfois, il nous en parle de manière très touchante. » En tant que dieu ayant droit de vie et de mort sur votre univers, vous aurez à décider d'entendre ou de rejeter les supplications des villageois répartis en 8 tribus variées et en autant de thèmes graphiques. Après avoir pu admirer le jeu, avoir entraperçu ses possibilités, il paraît évident que Black and White possède une aura unique. Que les quatre mois qui nous séparent encore de sa sortie nous paraîtront longs.

tère assez différent du résultat final. Ainsi, mis a part le lion, emblème du jeu et de la sociéte (Lionhead), l'ensemble des géants n'ont en fait eté créés que pour avoir une idée des proportions qu'ils occuperaient dans l'environnement, des interactions possibles avec les divers eléments du décor. La commencer par les villageois, petités et innocentes proies.











Plus vos créatures grandiront plus leurs interactions avec les villageois deviendront complexes.

Rien que pour la Dreamcast

Si la version Dreamcast ne pourra pas vraiment lutter à armes égales avec sa grande sœur tournant sur les PC les plus recents notre version console s'en tire particulièrement bien techniquement et ose même innover dans certains domaines. Tout d'abord sachez qu'une option VM sera implémentée, ce qui vous permettra de toujours trimbaler votre creature avec vous, de la cajoler de lui apprendre quelques tours. Nous en saurons plus bientot. Cependant lès éléments les plus interessants restent ceux lies à

l'utilisation du Net I. En effet, vous pourrez vous connecter sur la toile mondiale pour échanger diverses informations avec d'autres joueurs (chacun aura même une page Web propre qu'il pourra, personnaliser I). Le mode Gathering vous projettera aussi, dans un univers ou plusieurs joueurs pourront faire cohabiter ou combattre, leurs enéatures (seloni les humeurs). Finalement, une petite touche sympa a été inserée, puisque des que vous débuterez une pantie et si vous êtes sur le Net, le jeu lia se connecter sur le site de la météo de votre région (mêteo firance, pour nous) et restituera dans le jeu les conditions climatiques que vous vivrez chez vous pour de vrai l'Excellent.







...Bien sûr que je t'aime Soph...Euh Valérie.....

10 secondes de pub toutes les 2 minutes. C'est plus de temps qu'il n'en faut pour tourner sept fois sa langue dans sa bouche.



ou vous payez vos appels ou c'est | lii pul pui lii l'áis

Spot, d'est à vous de voir.





* Un appel Spot avec pub, c'est 10 secondes de pub, 1 minute de communication puis 10 secondes de pub toutes les 2 minutes. Pour connaître tous les détails sur cette nouvelle façon de téléphoner, rendez vous dans votre point de vente Bouygues Telecom et sur le www.spot.tin.fi S I L V E R

D TRUE: INFOGRAMES ACH48 > : Dreamgast PSPO - SUROPE - JUIN 2000

Silver

RPG à l'européenne





Les décors, colorés et traités un peu à la cartoon, donnent à Silver un cachet particulier

De nombreuses cut-scenes (signalées par le petit livre qui apparaît à l'écran), conduisent l'histoire régulièrement.

PROBLÈMES

D'APPROVISIONNEMENT ?

DE QUALITÉ ? C'EST VRAI QUE DU

CÔTÉ RPG, LA DREAMCAST N'EST

PAS GÂTÉE. SILVER SE PRÉSENTE

COMME UNE INCARNATION

CLASSIQUE DU GENRE...

À L'OCCIDENTALE.



part Evolution, il faut bien avouer que la Dreamcast n'a pas grand-chose à proposer en matière de RPG. Même des titres très attendus, comme Baldur's Gate, lui ont tourné le dos. Bien entendu, il y a Grandia 2 qui va déchirer, mais il faut attendre la sortie japonaise pour les plus hardis d'entre vous, et patienter encore longtemps pour les moins doués en kanjis. Quais, c'est la guigne. Cela dit, Silver pourra en profiter pour distraire son petit monde. Sorti sur PC en avril 1999, le titre avait déjà su trouver un certain public, malgré ses défauts

CLASSICO-BATEAU

Saver se veut pur RPG. A vue de nez, il est vrei, ca y ressemble fort. Pour tout dire, le jeu reprend le principe d'un Final Fartasy PlayStation pour ce qui est du moteur : décors pré-calculés très détaillés, et intégration de modèles 3D pour les monstres et les personnages. Par contre, les combats n'interviennent pas au hasard comme dans Final Fantasy : dans Silver, les ennemis sont visibles à l'écran D'ailleurs, les combats se font plutôt à la Gauntlet, c'est-à-dire en temps réel et non au tour par tour comme habituellement. C'est là, déjà, un des éléments qui rapprochent Silver de l'aventure ou de l'ar-

cade plutôt que du RPG, mais passons. Car, pour le reste, on retrouve, bien entendu, l'expérience gérée en niveaux (le plus simple des systèmes), les objets à équiper et à utiliser, la gestion de personnages multiples (jusqu'à 3) et le scénario à suivre. Ce dernier fait, lui aussi, dans le simple : le gros vilain du jeu a débarqué dans votre village, emmenant de force toutes les damoiselles sur un galion. Evidemment, le droit de cuissage si barbarement appliqué concerne également votre moitié, qui se retrouve prisonnière sans que vous n'ayez pu mot dire. Hop! Quelque chose à faire pour les joueurs! Aidé dès le début du



jeu par Grand-Père, qui vous montrera par ailleurs comment manier les armes (un tutorial, un !), vous allez donc courir après cette flagrante injustice Bon, c'est sûr qu'à côté de Vagrant Story, c'est un peu léger... mais tout le monde ne s'appelle pas Square.

DIFFICILE MAIS GRAND PUBLIC

a pré-version que nous avons eue est très fidè-le au jeu PC. Ainsi, graphiquement, si la définition ne suit pas celle d'un PC haut de gamme, on retrouve des graphismes aussi colorés, et le jeu en lui-même ne semble pas avoir subi de changements majeurs. Ce qui pourrait par ailleurs se révéler problématique, puisque Silver est un titre particulièrement linéaire. Dans ce cas, c'est certain, le grand public (comprenez le joueur occasignnel) s'en sortira mieux, a priori. Mais vollà, la maniabilité, elle, demande un doigté de joueur expérimenté : les combats temps réel ne laissent aucun répit dès que les adversaires sont un peu nombreux, et la difficulté générale, renforcée par les save points assez espacés, risque de les refroidir un grand coup. En fait, le joueur a de nombreux



Le fameux grand méchant kidnappeur de femmes et son armée personnelle.



Que serait un RPG mediéval fantastique sans cette bonne vieille taverne?



Le jeu permettra de switcher entre les personnages du groupe, pour ceux qui ne font pas confiance à l'Î.A.

coups différents à sa disposition, mais il lui est difficile de les utiliser avec efficacité, puisque c'est en pressant simultanément le bouton d'attaque et une direction qu'on parvient à les exécuter. Comme tout se fait en temps réel, notamment les déplacements, difficile de rivaliser avec une l.A. qui elle peut se déplacer et taper en même temps. On espère par conséquent qu'à défaut d'offrir une histoire et un gameplay originaux, Silver pourra au moins rester facile à jouer pour convaincre les néophytes en la matière... Y en a-t-il qui me lisent ? Hummm... Tiens, si les développeurs de Silver me lisent, eux : essayez de proposer des interfaces manettes différentes, qu'on puisse s'en sortir un peu plus facilement!



L'effet de perspective est fortement accentué par la variation de taille des modèles 3D des personnages.

MANGA-LIKE

Il est clair que les développeurs de Silver alment les rendus japonais, façon manga Poul oreuve ce dossin préparatoire de Silver



Cause tics nerveux, vends manette vibrante.

Désormais, tous les jeux vidéo (jeux, consoles, manettes...) sont aux enchères sur QXL.fr pour les particuliers comme pour les professionnels. Pour les particuliers c'est une manière ludique de vendre et d'acheter en fixant vous-mêmes des prix. Pour les professionnels, QXL.fr c'est un nouveau canal de distribution innovant et efficace.





Au cœur de l'action avec les démonstrations Micromania!

utez l'émission Fun Attitude lundi au vendredi à 12 h 30 jagnez 2 fois 5 jeux !

Tous les mercredis et samedis, dans tous les Micromania et sur écran géant, un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.



Cette superbe simulation permet à chacun de se mesurer aux plus célèbres tennismen mondiaux Mieux, il est possible de les incarner lors de tournois professionnels : Yannick Noah, Martina Hingis, Amélie Mauresmo, Conchita Martinez, et même Richard Krajicek sont de la partie. Le choix est vaste ! Plus de 23 champions et de nombreux a vous de jouer] Avec Pikachu, c'est facile d'attraper les 150 Pokémon !

Pokemon Jaune permet aux joueurs confirmés de capturer les Pokémon de base des versions Bleue et Rouge (Salamèche, Bulbizarre et Carapuce) sur la même cartouche. Pratique pour

compléter so collection (6.150 Pokémón)

En plus, tous les Pokémón apparaissent à
es endroits différents du Bleu et du Rouge,
et les entraîneurs à battre eux aussi
changent, il faut donc de nouvelles





celui de l'Equipe du Brésil : une connotation de fête et de magnifiques gestes, une expérience de jeu incomparable I Plus de 60 équipes nationales avec les meilleurs joueurs du mon-des équipes de légendes, 5 modes de jeu : de l'arcade à la simulation, toutes les possibilités tactiques et techniques. La magie brésilienne

CODE Averante

ecc()



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord!



MCRAE RALLY 2.0

plus intelligents et vils, des effets de surprise et du suspensa

Dreamcas



la Mégacarte

Gratuite avec le premier achat! De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons!

Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F Remise non applicable sur les Consoles



unquius conçtrucieus europieus, jagonais encains (400 voitures en tout !), 20 árcuris, 60 permis à passer, un mode rallye de toute beauté, des courses de côtes et le jeu à deux ncore plus passionnant que jamai



vous immergera de plus belle dans le grand bleu : Ecco devra aider ses amis, la baleire, les poissons-chats et les gentilles tortues à se sortir de situations délicates. Mais attention, les méchants requins veillent et ne rêvent que d'une chose : vous croquer à pleines dents

M

RECION FAMILL

MACROMANNA VÉLIZY Z. C. Criol Volizy 2 - 781 40 Volizy - Tol. 0134 mp. 181

NICROMANIA SAINT-QUENTIN

MICROMANIA VILLERS-EN-BIERE C (col Curefoor - 77190 Villers-en-Mige - 761, 41 (m. 18)

Recyclez vos jeux i

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64. "Veir conditions à la calcea

ICROMANIA CAEN MOREAU Crist Mondeville 2 | D2 31 35 62 82 - T4120 Mondeville

MICROMANIA ANTINES C.Cool Currelour Anthes - Tel. D4 500 06600 Anthes ICROMANIA VALENCIENNES 78 MICROMANIA LE MANS Cciul Auchum Petite Fores 1. 83 27 51 30 79 - 59410 Anziel

A H CROMANIA FORUM DES MALLES
Le des Procentes - Rivena Z - 7500 P taris - Tol. Pl Galles
CROMANIA MONTPARNASSE
Les de Rennes - 75006 Paris - Tol. 01 45 m J , rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 4. CROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES

01 40 15 93 10 CROMANIA ITALIE CROMANIA EOLE

sie des Champs - 84, uv. des Cha CROMANNA OPÉRA suge des Princes - 5, handans

MICROMANIA PŁAJSMI C. Cciol Grand-Plaisir - 78370 Plu

MICROMANIA MONTPARNASSE GARE Gare Paris Montpornesse - Niveau B - 75015 Paris Tel. 01 54 80 04 00

MICROMANIA MONTESSON

MCROMANIA VAL DE FONTEMAY C.Coal Auchen Vol de Fontenny 94120 Funtenny-sous-Bols - Tel: 01 52 99 10

MICROMANIA LA VALENTINE

MICROMANIA LE MEREAN

C.Crial Carrefour Le Marian - 13014 Mi MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE

Cition Auchon Les Trois Fonteines 451 44 Spint-Jean-de-la-Buelle - Tal UP2 30 79 82 30

92 MICROMANIA LA DEFENSE

MICROMANIA BEL'EST.

MICROMANIA PARINOR C. Cciul Parinor - Nin Tál, 01 48 65 35 39

MICROMANIA ROSNY 2 C. Cial Rosny 2 - 93118 Rosny-son-ll MICROMANIA LES ARCADES

MICROMANIA IVRY GRAND CIE

94 MICROMANIA BELLE EPINE

MICROMANIA CRÉTERI.

MICROMANIA BERCY 2 C. Ccial Carrelour Ber Tel. 01 41 79 31 61

MICROMANIA CERGY

MICROMANIA NICE-ÉTOILE

NE RESTEZ PAS BLOQUÉ DANS UN JEU!

Retrouvez sur www.micromania.fr

18000 codes, astuces, soluces.

La rubrique SOS JEUX pour poser vos questions et recevoir l'aide de milliers de Micromanes 2500 réponses sur 300 jeux

NOUVEAU!



L'actualité du jeu vidéo en instantané!

CODES ET ASTUCES

Consultez dès maintenant et gratuitement 18000 codes, astuces, soluces!

Profitez gratuitement des solutions complètes des tops du moment : Fear Effect (PSX), Messiah (PC), Tomb Raider 4 (DC)...

SOS JEUX

Un problème dans un jeu ? Lancez votre SOS et obtenez l'aide de milliers de Micromanes

TELECHARGEMENT

Cette rubrique vous propose de télécharger des démos de jeux ou les tous derniers patchs de vos jeux préférés : corrigez ainsi les problèmes de cartes graphiques fixez les bugs d'affichages et améliorez la qualité d'affichage. NOUVEAU!



CACA PADAY E

Votez, donnez votre av indiquez nous les 3 jet que vous vouli acheter... et gagnez peut-être chaque semair vos jeux preféri ainsi que des Bor de Réduction de 100

E-NEWS MICROMANIA

Soyez informé GRATUITEMENT chaque semaine de l'actualité du jeu video par une e-news en nous communiquan simplement votre adresse e-mail.

Dana la famille des Sima, je voudrais Les Sima I Utilme afmulative conomico-politico-osciologique de chez Electronic Arta, ce nox solade à l'ascrit comme le pitu confignale du lot ayea comme lité principal : vous mettre face à votre destin... Argolpasant, hieri ? var test complet + photos)

rançaises voir tent complet + photos)

200 Nouveaux Zooms III Découvez les 200 nouveaux tests complets (zooms) sur les meilleurs jeux du moment grâce au module de mechanida.

40 1 [PS | DC | PC | N84]

SUR PC

Everquest
Dogs of War
C&C Aerte Integrale
Imperarin Galactica 2
F1 2000
Train

Toutes les Sorties PC

www.micromania.fr

- **III MICROMANIA VITROLLES**
- 13 MICROMANIA AUBAGNE
- 21 MICROMANIA DIJON C Crisol Le Toison d'Or 21000 Dijen Tél. 03 80 28 08 88
- 31 MICROMANIA TOULOUSE C. Coal Carrefour 31127 Portet-sur-Gi
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER

 Niverus Houst 34000 Morripellier C. Crial Le Polygone -fél. 04 67 20 14 57°
- MICROMANIA NANTES
 C. Criel Benufieu 44000 Nontes
- MICROMANIA ORLÉANS
- SI MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL

 Cidal Core-Connectional 51356 Commenteual 781, 43 26 14 52 76
- SA MICROMANIA NANCY: Frial Saint Sabostian 54000 Honcy Tál. 03 83 37 81 80

57 MICROMANIA METZ SEMECOURT 57/80 Metz Semecourt - Tél. 03/87/51/39/11

200

- MICROMANIA RONCO icq - Tái. 03 20 27 97 62
- MICROMANIA LEERS C Cold Audien 59115 Leers Tej. 03 28 33 96 80
- MICROMANIA EURALILLE C. Ccial Euralille RDC 59777 Lille
- 59 MICROMANIA LILLE VZ C Gaini Villereuve d'Asqi 59650 Ville uve di Aecaj - Tel. 03 20 05 57 58
- C Gail Villenuve d'Acq 5950 Villeneuve d'Acq 76L 03 20 05 57

 MICROMANIA CITÉ-EUROPE

 C Gail Céd-Europe 42231 Caqualles 76L 03 21 05 82 84

 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT

 C. Cail Auchen 62950 Nayelles-Godeult 76L 03 21 20 52 77
- MICROMANIA STRASBOURG ... C Conf Pince des Holles 67000 Stresbeurg Tél. 03 8# 32 60 70

- 57 MICROMANIA ILLKIRCH C. Ccial Auchan 67400 Illkirch Tél. 03 90 40 28 20
- MICROMANIA MULHOUSE C. Crial fle Nepoleon 68 I 10 Mulhouse Illizarie Tel. 83 89 61 65 20
- 59 MICROMANIA ECULLY C. Cidal Grand-Ouest 69130 Eculy Tel. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA PART-DIEU . C (rial La-Part-Dieu Niveau 1 69003 Lyon Tél. 04 78 60 78 42
- MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST.

 Galaria Auchan 69800 Lyon Saint-Priest Tél. 04 72 37 47 55
- MICROMANIA SAINT-GENIS C. Cciel St-Genis 2 67230 Spint-Genis Leval Tél. 04 72 67 02 97

MICROMANIA: partenaire de l'émission TESTS sur GAME ONE diffusée tout les mercredis, ventiredis, samedis et dimanches

- 74 MICROMANIA ANNECY C. Cold Auchar-Epagery 74330 Epagery Tel. D4 50 24 09 09 76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER C. Cold St-Sever 74000 St-Sever Tel. D2 32 18 55 44
- MICROMANIA GRAND-VAR
- MICROMANIA AVIGNON

 Figure Solail 84130 Le Pontet Tél. 04 98 31, 17



MARIO DANS TOUS SES ÉTATS

Nintendo Nintendo 64 En d'année 2000

-Mario dans

Entre sport et aventure, Mario se lâche

A L'IMAGE DU RIZ ONCLE BEN'S,

UN NOUVEAU JEU NINTENDO, C'EST

TOUJOURS UN SUCCÈS ! ALORS,

LORSQUE LE DÉVELOPPEUR NOUS

DÉVOILE SES DEUX PROCHAINES

PRODUCTIONS METTANT EN SCÈNE

SA MASCOTTE MARIO, COMMENT

S'EMPÉCHER DE SALIVER ?





Waluigi tire vraiment une sale tronche.

Apprend à jouer déjà!



ifficile de lutter face à l'expérience des équipes menées de mains de maître par Shigeru Miyamoto. Des équipes qui s'attachent toujours à proposer, si ce n'est des héros différents, en tout cas un gameplay sans cesse peaufiné. Pas la peine de se diversifier outre mesure donc, autant se concentrer avec intelligence sur des séries devenues cultissimes telles que Mario, Zelda, Donkey Kong et désormais les inévitables Pokémon. Nintendo ne préserve pas son statut d'empereur de la rentabilité pour rien. Ainsi, si on s'amuse à dénombrer les jeux Nintendo avant franchi allègrement la barre fatidique du million d'exemplaires vendus, ne serait-ce qu'au Japon, on en retrouve 44 ! Un record hallucinant lorsqu'on sait que Square, le deuxième développeur le plus rentable n'atteint que le chiffre de 15 titres ayant dépassés le million, et que question déveroppeur/constructeur, Sony reste à 6 jeux et Sega doit se contenter d'un seul titre, pas tout jeune qui plus est, Virtua Fighter 2 sur Saturn. Nintendo frappe rarement, mais ses nouvelles réalisations sont toujours des événements. Coup de projecteur sur les prochaines pérégrinations de la mascotte de la marque, Mario

JEU, SET ET MATCH

A lors que le tournoi de Roland Garros bat son plein, le père Mario et toute sa clique ont décidé de saisir leurs raquettes pour effectuer quelques échanges sur Nintendo 64. Après avoir réalisé Mario Golf 64 et Hot Shots Golf pour le compte respectif de Nintendo et Sony, les développeurs nippons de Camelot reprennent à nouveau du service. Pour ceux qui se souviennent de l'antique, mais néanmoins excellent Mario Tennis sur Game Boy, il s'agit là en quelque sorte du prolon-

Mario et Luigi réunis dans un même jeu, cela faisait un bagne.



gement sauce 64 bits de la série. Ainsi outre l'apparition pour la première fois de Waluigi, la face démonaque de Luigi comme Wario était celle de Mario (Waru en japonais signifie méchant), cette simulation de tennis décontractée ne devrait pas briller par son originalité. Bien évidemment, il sera possible de jouer à quatre en simultané et une palette de coups spéciaux avec effets délirants a été mise au point afin de rendre les parties toujours indécises et divertissantes. Vous retrouverez toutes les surfaces du circuit ATP, c'est-àdire le gazon de Wimbledon, le ciment de l'U.S. Open et de Melbourne, ainsi que la terre battue de Roland Garros. Notez aussi que le jeu sera compatible avec le Transfer Pak afin d'échanger des données du jeu Game Boy vers la N64, et réciproquement. Contrairement à Virtua Tennis sur Dreamcast, Mario Tennis jouera plutôt la carte du plaisir pur avec une prise en main instantanée. Un titre qui s'annonce bien sympa.



L'option 4 joueurs en simultané apporte une banne dose de conviviolité.

tous ses états

LA VISION SANS CONCESSION DE NINTENDO

A 72 ans, en accordant une interview sans concession au magazine américain Forbes, le dirigeant de Nintendo, Hiroshi Yamauchi, semble plus que jamais soucieux de sortir de son habituel mutisme. On y apprend ainsi que Nintendo souhaite s'orienter de plus en plus vers les consoles portables, un marché qui croît actuellement près de 128 % plus vite que celui des consoles dites de salon et sur lequel Nintendo détient un quasi monopole (99,8 %) I « Bientôt la Game Boy sera utilisée pour surfer sur le Net, pour downloader des jeux et de la musique, acheter et vendre, visiter des mondes virtuels, et blen d'autres applications encore, affirme Yamauchill San avant de poursuivre, nous allons offrir des manières de jouer totalement innovantes et encore jamais empruntées ». Sinon Yamauchi.

San a confirmé les Intentions de Nintendo de «s'adresser avant tout aux familles », fandis au au sujet d'une éventuelle concurrence avec la firme de Bill Gafes, le dirigeant visiblement confiant assène : « Microsoff est une société gigantesque, mais ils ne connaissent rien aux jeux ». Sympa comme accueil. Mais Yamauchi San ne se contente pas d'égratigner Microsoft et lance aussi une pique au public de Sony en parlant d'eux comme « ces gens qui se telgnent les cheveux en brun et déambulent nonchalamment dans le quartier d'Akihabara ». A noter qu'à aucun moment le mot « Dolphin » n'aura été évoqué, preuve que chez Nintendo les nouvelles générations de machines ne constifuent pas encore la première préoccupation. Dommage.

MARIO, L'AVENTURIER

de vie de la Super Nintendo, Square avait développé pour Nintendo un RPG reprenant l'univers de Mario. Le succès avait été tel que le constructeur a décidé de reprendre le flambeau et de créer luimême une suite baptisée Super Mario RPG 2. A l'image de Parappa the Rapper de Sony, le jeu mettra en scène des personnages en 2D se déplaçant dans un univers 3D reprenant le style graphique de Yoshi Story. Les développeurs ont ainsi souhaité que le joueur se sente immergé dans une sorte de peinture animée, le résultat est en tout cas aussi mignon que techniquement remarquable. Question scénario, pour le moment Nintendo ne souhaite pas en révêler le moindre aspect, mais nous savons tou-

tefois que l'aventure se déroulera à nouveau dans le royaume des champignons (c'est ti pas bucolique) et que votre quête vous poussera à retrouver le plus d'étoiles possible afin de sauver la contrée du Mal qui la ronge. Le gameplay quant à lui emprunte les combats d'un RPG classique avec apparition de menus, choix des armes (marteau, carapaces, etc) et action au tour par tour, le tout allégé pour plus de convivialité. Le jeu s'adresse aux plus jeunes, ne l'oubliez pas. On s'attend donc à une aventure intéressante dans des environnements variés tels que des déserts, montagnes, palais et cavernes, le tout souligné par cet esprit bon enfant propre à Nintendo. Loin des ambiances dramatiques de RPG made in Square, Super Mario RPG 2 devrait faire triompher son atmosphère délirante et son histoire qu'on espère captivante. Vous serez bientôt fixés en tout cas.







Lors des combats, le choix des armes s'effectue via ce projecteur.



Mario Tennis

Le jeu est destiné avant tout aux plus jeunes, comme de nombreux jeux Nintendo d'ailleurs.



L'univers de Super Mario RPG 2 reste très cartoon et enfantin.

DESTRUCTION DERBY RAW

EDITEUR SONY C.E.
MACHINE PLAYSTATION
DISPOSEURORE JUILLET 2000

Destruction

Sur un air d'accordéon...

ON CROYAIT LA SÉRIE

DÉFINITIVEMENT MORTE

ET ENTERRÉE, ET POURTANT... APRÈS

2 ÉPISODES ET 3 ANS D'ABSENCE.

DESTRUCTION DERBY REMET LE

STOCK-CAR AU GOÛT DU JOUR!



A trop cartonner comme un porc, vous risquez d'exploser définitivement votre caisse...



L'I.A. des adversaires n'est pas mauvaise : ils n'hésitent pas à vous envoyer dans le décor !



uiner des caisses, exploser des moteurs, éperonner ses concurrents, provoquer les plus beaux carambolages et sauver ses miches, voilà en substance le concept initial (et génial) de Destruction Derby, sorti en 1996 sur PlayStation. Des courses de stock-cars barbares, opposant une meute de fous furieux condusant des caisses dignes d'un épisode de Mad Max. Pilotage sans grande finesse pour joutes bien barbares, DD se voulait avant tout un jeu facile d'accès, proposant de bonnes poussées d'adrénalme et surtout une sacrée dose de grand spectacle. Cette recette du succès, inventée par les développeurs anglais de Reflections [Driver], fit d'ailleurs des émules, puisque Destruction Derby donna naissance à une suite et fut même plagié per The Pitbull Syndicate et leur Demolition Racer. Puis plus rien. La saga DD semblait définitivement passée aux oubliettes... jusqu'au jour où une équipe interne de Psygnosis, Studio 33, décida de dépoussiérer la juteuse licence en se fendant d'un Destruction Derby 3...



Fidèle à lui-même, Destruction Derby 3 multiplie les scènes impressionnantes.





QUOI DE NEUF, DOC

près 3 ans d'absence sur la scène console, le revivai de Destruction Derby est un événement très attendu par les fans de la première heure. En effet, nombreux sont ceux qui, il y a 5 ans, découvrirent la PlayStation - et ses capacités techniques - par l'entremise de ce jeu. Depuis, le souvenir de ces instants passés en compagnie de notre chère boîte grise à exploser des caisses, reste ancré dans nos mémoires comme une expérience aussi magique qu'inoubliable ! Bref, tout ça pour dire qu'avec DD3, les Anglais de Studio 33 tiennent entre leurs mains une véritable mine d'or, dont ils se devaient d'honorer la mémoire...

Pour remettre la série au goût du jour, les développeurs ont adopté la technique dite du « lifting ». En clair, DD3 propose dans les grandes lignes un concept de jeu inchangé et une réalisation aux petits oignons, le tout saupoudré d'une bonne dose de modes de jeu inédits Le résultat : un moteur 3D en haute résolution du plus bel effet, un mode 4 Joueurs en split et une tripotée de challenges secondaires!

Derby Raw



A chaque carton, vous récupérez des points en fonction de la « cabriole » effectuée

Toujours Aussi Violent

n retrouve dans Destruction Derby 3 tous les ingrédients qui firent le succès des premiers épisodes. Des circuits blindés d'intersections, des arènes rondes où tout le monde se met joveusement sur la gueule (les célèbres « Bowls »), des voitures de stock-car qui se déforment en temps réel et le système de points que l'on récoite à chaque carton. Cependant, les développeurs ont également souhaté intégrer dans DD3 des éléments un peu plus proches d'une classique simulation de caisses Ainsi, le pilotage gagne un peu en réalisme et en finesse et il est désormais possible de gérer son garage un peu à la manière de Gran Turismo (up-grader sa voiture, acheter ou échanger de nouveaux véhicules...). Oh, rassurez-vous, on ne tombe pas non plus dans la « simulationnite aiguë » ! DD3 reste avant tout un pur jeu d'arcade, qui fait la part belle au grand spectacle, au détriment du réalisme



Le pilotage tout en glissade trahit la vocation purement arcade de DD3.



Le mode Skyscraper est vraiment original et super marrant



Sur les ovales, le pilotage n'a aucun intérêt, mais les joutes sont très animées.

Le dernier point important concernant les innovations présentes dans DD3 tient aux différents modes de jeu. Sur ce point, les gus de Studio 33 se sont réellement déchaînés! Ainsi, en marge des classiques modes Wreckin Racing et Destruction Derby, déjà vus dans les premiers épisodes, DD3 s'enrichit des modes Smash 4\$ (un championnat au cours duquel vous gagnez de l'argent afin de réparer et d'up-grader votre caisse), Battle Mode, Assault Mode (jeu en équipe, à deux contre deux), Pass the Bomb (dans les arènes, vous devez récupérer des bombes, les garder le plus longtemps possible et les passer à un concurrent avant qu'elles n'explosent) et enfin Skyscraper (au sommet d'un building, vous devez faire tomber tous les concurrents dans le vide). Pas mal, d'autant plus que le majeure partie de ces challenges peuvent se pratiquer en solo ou jusqu'à 4 participants en même temps via un systême d'écran splitté très jouable ! Bref, sur le papier, ce troisième opus propose suffisamment de nouveautés pour combler les fans de la série... Reste maintenant une seule zone d'ombre : pour l'heure, la jouabilité n'est pas au top et on attend de pied ferme la version définitive pour voir si cette imperfection sera corrigée...

STUDIO 33

Après deux episodes développes par Reflections, le troisième opus de Destruction Derby a été conçu par l'un des studios infernes de Psygnosis. Pourquol ? Très simple : because, entre temps, Reflections a été racheté par GT Interactive et que la licence DD est restée la propriété de Psygnosis I Bref, c'est du côté de Liverpool que Destruction Derby 3 a été développé, dans les locaux de Studios 33, à qui l'on doit déjà l'agréable Formula One 99 et l'anecdotique Newman Haas Racing... Ah oul, dernière chose, il semblerait que ces petits gars planchent actuellement sur l'édition 2000 de Formula One sur PS1.





ur 3615 Joynal Vous pouvez

VOUS DÉBLOQUER DANS UN JEU

Soluces - Astuces - S.O.S



VOUS INFORMER...

... sur l'actualité des consoles et de leurs jeux. News, infos et dossiers explicatifs. Les questions à la rédaction.

GAGNER...

... des tas de cadeaux (consoles, jeux, lecteurs DVD...) Les concours hyper fastoches accessibles à tous.



RECHERCHER.

... un test, s'informer sur du matos. Compulser les archives de Joypad.

VENDRE DU ACHETER...

.. des jeux ou autre chose. Les petites annonces de Joypad.





VOUS FAIRE DES AMIS...

...dialoguer en direct avec d'autres joueurs et les animateurs, ou bien participer aux débats dans les tribunes à thèmes.

TUITS IS SUNTIS

Comme chaque année à cette pérlode, l'essentiel de l'actualité vidéo-ludique nipponne, américaine et européenne était concentrée à Los Angeles, au salon de l'Eutrois! T.S.R., Elwood, RaHaN et le père Gollum se sont usés les voûtes plantaires en cavalant dans tous les sens pendant cinq jours, pour réaliser un magnifique booklet de 32 pages. Quel talent! Quelle dévotion! Quel patriotisme! Du coup, la rubrique news se cantonne à des produits de série B pas toujours très ambitieux. Bah, au

moins, ça vous fera marrer et puis on vous révèle quand même des choses intéressantes sur le neuvième opus de Final Fantasy, sur De Sang Froid, le jeu d'aventure/espionnage de Charles Cecil et sur Perfect Dark qui s'annonce au moins aussi trippant que le mythique GoldenEye! Ah, au fait, pour tout connaître de Black and White, prochain « god-game » de Peter Moulineux, un petit détour à la rubrique Evénement s'impose. Bonne lecture!

De Sang Froid (PS)	48
Oragon Valor (PS)	82
Final Fantasy IX (PS)	30
Front Mission 3 (PS)	58
Gunspike (DC)	38
Hogs of War (PS)	64
Khamrai [PS]	32
Perfect Dark (N64)	52
Sega World Wide Soccer (BC)	48
Street Fighter 3 W Impact (OC)	56
Tony Hawk's Pro Skater 2 (PS)	42



Made in Japan







Les cinématiques sont de qualité Namco. Cela veut tout dire...





La cité des ombres, le seul lieu du monde qui n'est pas régenté par les dieux, car ces derniers l'ont abandonnée.



Namco se paye le staff de Xenogears pour un jeu empreint de culture et de légendes asiatiques. Un jeu Namco un jeu vraiment pas co...



Avec un Will élevé, les combats seront beaucoup plus faciles à gérer

epuis le temps qu'on vous en parle, on pensait enfin l'avoir bientôt de par chez nous, mais non ! Namco préfère encore peaufiner son bébé, et ne donne encore aucune date de sortie de son produit. Certes, il ne faut pas mettre de bâtons dans les roues de Tales of Eternia, l'autre gros RPG de l'éditeur de Pac-Man, mais tout de même. Nous sommes donc toujours en présence d'un RPG mystique qui va faire appel à votre amour de la culture shintoïste, si vous en avez un peu. En effet, le charme de Khamrai vient du principe de cohabitation entre les humains et les dieux. Enfin pas exactement. Disons que le joueur contrôle deux personnages principaux, un dieu et un humain, qui vont, dans leur monde respectif, vivre des événements liés avec ceux de l'autre Le joueur incarne un jeune humain du nom de Kagato, orphelin de naissance qui part en quête de justice, ainsi que Fushinomiko, le fils fier et borné du Dieu de la Lumière Sainte. Ce dernier considère les humains comme une caste inférieure et estime que les dieux se devraient de les diriger et de les protéger à tout prix Pour accompagner ces deux personnalités différentes, des compagnons de routes apparaîtront au fur et à mesure de l'aventure comme le veut le genre.



Avec un Mind correct, an obtient d'excellents caups spéciaux



Au bas de l'écran un texte vous explique comment réagissent vos co-équipiers.



Les personnages sont en 2D tandis que les lieux visités sont entièrement en 3D.

Volonté et Esprit, plus forts que l'épés P

Lors des combats, le Will System (rien à voir avec Men in Black) et le Mind System sont parmı les facteurs les plus importants. Le Will System, par exemple, détermine les réactions de vos compagnons lors d'un combat. En effet, plus vous traiterez bien vos compagnons, et plus votre Will sera élevé. Un Will élevé signifie une obéissance sans faille à vos ordres, tandis qu'un Will trop bas sera synonyme de défection pendant les batailles. L'unité Mind est, à l'identique, déterminée par les choix et les comportements du joueur pendant le jeu. Si vous êtes apprécié, chaque personnage sera épanoui et apprendra des attaques différentes des autres équipiers. Dans le cas contraire, tous vos équipiers se battront de la même manière et l'équilibre de votre équipe sera particulièrement mauvais. Scénario original, système inédit et personnages dessinés par Aruhiko Mikimoto (Macross) sont autant d'atouts pour ce jeu réalisé par l'équipe à laquelle on doit Xenogears (Square). Un autre gage de qualité



Présentation des personnages

En plus de Kagato et Fushinomiko. Le joueur pourra partir en quête avec 6 autres personnages Trois pour chaque héros, il s'agira d'aventuriers humains pour Kagato, et des amis d'enfance divins pour Fushinomiko.







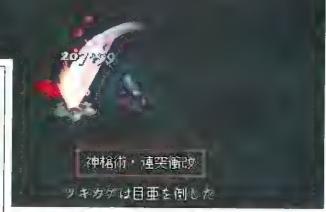




Les dieux sont répartis dans six mondes régis par des lois différentes









Bonjour, amis français, ici, Kôji Aizawa, redacteur en chef de Famitsu Dreamcast! Comme désormais chaque mois, je vous écris sur les tendances du jeu vidéo au Japon, dans le cadre d'un échange de rubrique avec Joypad. Pour ce qui est du marché japonais, c'est chaque année pareil, pour la période qui va d'avril à juin, les sorties sont peu nombreuses. Comme au Japon l'année fiscale se termine fin mars, toutes les maisons de jeux tentent tant bien que mal de vendre leurs softs, même ceux pas finis, avant cette date limite afin d'augmenter leurs recettes. Cependant, nous avons également eu droit à d'excellents titres, fin avril, comme le très attendu Power Stone 2 ou encore Samba De Amigo A ce propos, je vous avais dit que la manette maracas était assez chère, ce qui n'a pas empêché une rupture de stock pendant deux jours!

Le repouveau du Net sur Breamcast

Très importante pour les utilisateurs japonais de Dreamcast, la sortie du Dream Passport 3, un browser pour DC. Avec lui, on peut désormais chater, télécharger des jeux Megadrive ou Nec PC Engine ainsi que leurs émulateurs. Bref, la DC gagne encore un peu sur les capacités réservées aux ordinateurs. En ce qui concerne la France, en matière de jeux, on pense à l'éditeur mondialement reconnu, Infogrames. J'attends d'ailleurs beaucoup de leur Alone in the Dark 4. V-Rally sur Dreamcast est vraiment très beau. Habituellement, les Japonais n'aiment absolument pas les jeux de course américains, un peu trop difficiles, leur préférant leurs confrères européens. V-Rally était vraiment bon, mais le titre américain Test Drive 6, distribué par Infogrames, est vraiment minable de l'avis des joueurs japonais.

du Japon



De la même manière, le Roadster de Titus, prévu pour sortir au Japon, est vraiment un jeu embarrassant ; on voit que le studio de développement est américain. En fait, quand on y réfléchit bien, les Japonais préfèrent, en matière de sport automobile, les jeux de Formule 1, un peu à la manière des Européens. A bientôt ! »





Il faut presser en rythme les boutons correspondants aux instruments qui apparaissent à l'écran



Rock'n Megastag



A force de faire des fausses notes, la chanteuse pleure



ur PlayStation 2 arrive donc la suite de la fameuse (?) série des « Rock'n » avec ce Rock'n Megastage. Tout se déroulera done comme dans un jeu Bemani de Konami. Il suffira de presser en rythme sur la musique certains boutons correspondant à tel ou tel instrument du groupe pour éviter les fausses notes, et arriver ainsi à un morceau parfait. Outre le mode Aventure inédit, le principal intérêt du jeu réside dans la manette spéciale qui sera vendue simultanément, et qui permet de « jouer » de la guitare, du clavier, de la basse ou de la batterie grâce à une petite pédale. L'essentiel du titre, pour un Japonais, sera tout simplement le plaisir, de retrouver des morceaux très célèbres du top 50 de ces dernières années. Pour les Français qui ne sont pas fans de j-pop, le jeu ne sera qu'un rythm'game de plus.

LES MEILLEURES PLAGES DE CET ÉTÉ SONT CELLES DE CE CD-ROM...



Ce CD était collé ici...

...Si vous avez la sensation qu'on vous l'a déjà emprunté, Coca-Cola vous invite à vivre d'autres sensations sur www.coca-cola.fr*

RENDEZ-VOUS SUR LES PRODUITS GENERATIONS

ET 1 000 000 DE VERRES A GAGNER

 Révélation immédiate sur les produits Coca-Cola





and 25 MIChes III a review from the

..... Pelat est hevoir plant i Randez-veus dans lus points un vente sur les produits Coca-Cain, Coca-Cain light el Caca-Cola sans caféine perteurs de l'opération. Jeu gratoit sans obligation d'achat, valable jusqu'au 15 décembre 2000

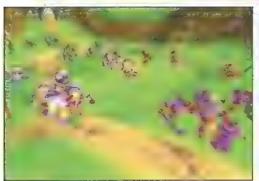
Made in Japan

Éditeur : From Software

Machine : Playstation 2

Sortie au Japon hiver 2000

Sortie en Europe : non communiquée



Des effets de flou pour une bataille dynamique.



Différents types de monstres pour des betailles épiques.



JJ: Fourth

Continuant avec la PlayStation 2, From Software nous présente One-Fourth (1/4) un jeu de stratégie.





e nouvelles infos aujourd'hui sur ce jeu de From Software, qui décidément lance une avalanche de produits sur la PlayStation 2. Celui qui nous intéresse aujourd'hui est 1/4, un titre un peu étrange pour un jeu que l'on attend avec intérêt. Dans un monde fantastique, un roi fait appel à quatre braves guerriers pour combattre un seigneur démon qui a été ressuscité par de mystérieux personnages. Une fois battu, le démon devra être enfermé grâce à un sceau et être renvoyé d'où il vient, mais pour l'instant, il faudra parvenir jusqu'à lui et le battre dans un jeu qui s'annonce plutôt réussi. A la manière des classiques jeux de stratégie-simulation, le joueur progresse en traversant diverses cartes

Des missions precises

Sur chacune de ces cartes, il faudra bien évidemment remplir diverses missions très précises. On ira ainsi du banal nettoyage d'une zone définie, à l'extermination pure et simple de tout être vivant se trouvant sur la carte. Selon les précisions de From Software, traverser une carte ne prendrait que quelques minutes, alors que l'accomplissement d'une mission lambda devrait vous occuper environ un quart d'heure. Votre équipe sera composée de quatre personnes uniquement, mais que vous aurez choisies parmi une dizaine de héros disponibles. Les missions s'effectueront en temps réel contre une petite douzaine d'ennemis simultanément. On vous reparle prochainement de ce titre de From Software qui, vraisemblablement, part sur de bonnes bases.







Vous allez en baver!



www.codemasters.com



- dusquit a fautors
- · 3 modes 1 joueur
- · 2 modes multijoueurs
- 12 personnages mutants
- = 24 coups speciaux
- 41 ctrouits since
- Des courses 30 d'enfer

Que du fur réchant, inconscient, machiavélique, destructeur, complètement dingue!

tes Micro Maniacs donnent des coups, se battent comme des chiens, pour se dégager un chemin à travers la maison et le jardin

Pas de principes, pas de prisontiers, juste 12 parsonnages mutants qui jouent des coudes pour la victoire.

St vore jes voyez déberque ... Courez!





BERICE OF SERVI

PUBLICS !



Disponible dans tous les Micromania!



Certifie Délimant











Gunspike

Capcom continue dans sa folie des jeux en réseau, avec Gunspike, un shoot coopératif en rollers.





Difficile d'opter pour le contact face à un gros engin comme celui-ci.









Nash et son fameux Sommersault Kick



unspike, c'est l'alliance de Capcom et de Psykio, deux géants de l'arcade, même si l'un est un peu plus géant que l'autre Psykio, pour ceux qui ne connaissent pas, fait régulièrement les beaux jours de la rubrique arcade de Joypad, rayon shoot'em up agressif. Cette fois, il est sous licence Capcom, pour faire Gunspike, un jeu entièrement en 3D dans lequel on retrouve quelques héros de l'éditeur (3 sur 5 quand même). On retrouve donc, munis de super roller-blades, l'ami Nash, la nana Cammy et, pour le troisième, Arthur, le preux chevalier de Ghouls'n'Ghost (testé dans Joypad n°3, quand même) qui revient faire du service avec son armure d'or, sa lance-laser (tiens ?) et ses éperons-rollers. Les deux autres personnages sont Simone, mystérieuse sabreuse aux cheveux roses, et Shiba, jeune aventurier accompagné d'un petit feu follet intelligent. Tous ces personnages font partie de l'unité anti-robots terroristes, celle qui sème le chaos depuis quelques années. Heureusement, nos héros sont tous équipés de rollers surpuissants nommés « Motor Boots ». Et là, tout est dit.

Gauntiet en rollers 🤻

Le jeu se déroule dans des « arènes » en milieu urbain, dans un futur tendance cyberpunk. Chaque personnage, pour combattre, va commencer par locker un adversaire, puis, au choix, pourra lui administrer une attaque à distance « shot-heavy shot » ou une attaque au corps à

corps « attack-heavy attack ». Au corps à corps, les personnages armés comme Simone ou Arthur frappent, mais Cammy ou Nash exécuteront les coups spéciaux qui les ont rendus célèbres. Grâce à ce principe de jeu, Gunspike, considéré comme un action-shooting, sera, selon le style du joueur, un jeu de tir ou un jeu d'action. D'autant que ce titre devrait pouvoir se jouer en réseau via Internet . au Japon (il faudra attendre de voir arriver les applications Internet en Europe, avant d'envisager le jeu en réseau). C'est là que réside l'idée maîtresse de ce nouveau titre de Capcom. Espérons que les joueurs s'y retrouveront





Le chevalier Arthur sait mater les robots aussi bien que les fantômes.



Partnership Project

L'altiance Capcom-Psyklo fait partie d'un vaste projet baptisé Partnership Project, qui vise à s'entraider entre divers développeurs de jeux, les gros distribuant les petits, qui en contrepartie leur offrent de bonnes idées. C'était déjà le cas avec Arika, qui a réalisé pour Capcom, sans se cacher derrière leur nom, les Street Fighter Ex.





Les effets visuels dénotent une certaine recherche sans pour autant être exceptionnels





Un combat très rapproché qui ne vous laisse aucune minute de répit





Le jeu à deux est pour l'instant uniquement coopératif. Mais on peut être confiant vis-à-vis de Capcom et croire en un mode VS pour la version definitive du jeu. e de joueurs de jeux de rôle se décide à , le résultat ne peut être qu'étonnant et

I y a très longtemps, enfin, quelque chose a 15 ans Après les premières ébauches de près avoir créé un univers plus ou moins iignant dans une ambiance d'heroic fantasy, et pe a finalement grandi. Il y a près de 2 ans, une e cette bande d'amis : pourquoi ne pas cet univers en jeu vidéo ? Le rêve des jeunes apprête à se concrétiser sur PC, mais aussi et *nous, sur Dreamcast! Voici donc Arcatera the irhood, un jeu d'aventure imprégné de quelques npruntés aux RPG (comme la création du ariables aléatoires). Votre quête débute par un et celui du personnage que vous allez incarner. 3 différentes capacités liées à leur statut (on classiques mage, voleur, aventurier, barbare) clairage particulier du scénario, tous partagent nun : déjouer les plans de la néfaste n du Soleil Noir. La manière d'y parvenir est e : beaucoup de bavardage, une bonne dose t une montagne de combats tactiques ement un peu confus.

ette antique

e scénario riche en rebondissements (3 quêtes ont entremêlées), plus de 500 individus nivers du jeu, chacun possédant un agenda en précises. En clair, ils vivent tous leur petite soucier de votre cas... sauf si vous vous eux bien évidemment. L'Intelligence Artificielle rages, leurs réactions lors des dialogues ont particulièrement soignées La partie ussi avec des décors réalisés intégralement en ılée. Il faut savoir que, quoi qu'il advienne, à la Zelda ' Majora's Mask, vous ne disposerez que es pour finir l'aventure (1 seconde dans le jeu ne vraie seconde, mais vous pouvez accélérer temps). Après ce laps de temps, une grande st organisée au cours de laquelle vous l'une des dix fins proposées, heureuse ou plus Avec une esthétique travaillée et une assez développée, Arcatera se rapproche es aventures « click and play » à la Chevalier at. Un genre peu dynamique et un peu vieillot sur nos consoles. Mais pourquoi pas, si







On retrouve les thèmes classiques des univers d'heroic fantasy telle que la forêt enchantée.





La dimension

tactique des combats est

ternie par leur

aspect un peu



l'histoire se révèle vraiment captivante. En conclusion, sachez que la société Guillemot (hum, Ubi Soft, les frères Guillemot, ça ne vous dit rien?) va sortir un excellent accessoire dans sa série Thrustmaster Répondant au doux nom de Converter Pack, il s'agit en fait d'un boîtier permettant de connecter n'importe quelle souris ou clavier PC sur sa Dreamcast! Vraiment pratique avec un jeu comme Arcatera (vite pénible au pad), mais aussi avec les futurs Quake-like, mais je m'égare. Tous à vos paddles ou bien à vos souris!



ıy Ç.E.

Station

2000









GAME BOY COLOR
BOY COLOR











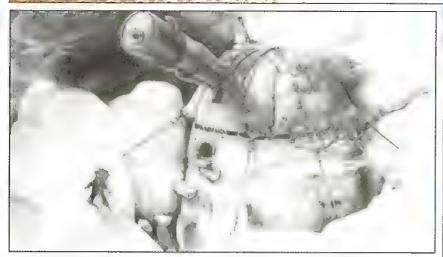




Pour tout achat d'un jeu Game Roy Color, 2 piles offertes.

Auchan

Made in Europe



Les travaux préparatoires, comme cette planche graphique, regorgent de détails

Habitué des univers tout mignons et des héros qui sentent bon la toonification. Ubi Soft s'apprête cependant à changer un peu de ton. Avec Evil Twin, embarquez dans une aventure aussi onirique qu'inquiétante.



ttendez, je ne comprends plus très bien, là. J'ai dû me tromper, deux secondes. Hum, pourtant, non, j'ai beau relire le communiqué de presse dans tous les sens, je ne suis pas fou, il est bien inscrit : « Voici Cyprien, le nouvel héros d'Ubi Soft ». J'avoue, j'en fais un peu des tonnes, mais tout ça pour vous dire que ce personnage bien charismatique détonne dans la ludothèque du développeur français. Pour plusieurs raisons d'ailleurs. La première est physique, puisque, ô miracle, contrairement à Rayman et Tonic, Cyprien possède des bras et des jambes ! Un véritable exploit, si, si. Fini donc les créatures aux yeux d'hallucinés et au look en pâte à modeler car Cyprien est un petit jeun's en salopette et baskets. Cependant, attention, il s'agit du second point : ce héros aux allures d'adorable poupon va vous entraîner dans des aventures plus musclées que vous n'auriez pu le supposer. Avec son mélange d'action/aventure dont les thèmes oscillent entre mysticisme et atmosphères dignes du cinéma fantastique, Evil Twin risque d'en intéresser plus d'un.



mposantes et effrayantes, les créatures tranchent evec l'aspect mignon de Typrien



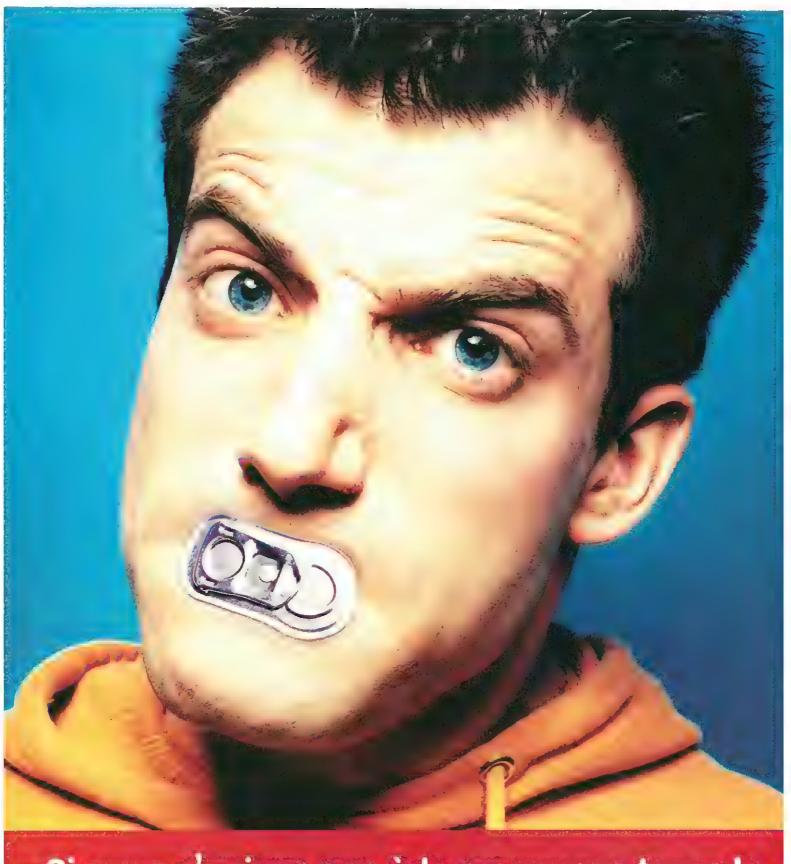
Gyprien's Cyprien's Chronicles



La gestion des éclairages et la complexité des décors sont renversantes.

Les deux masques de Cyprien

Les héros de jeux vidéo mènent vraiment des vies tourmentées. Ainsi, dans le cas de Cyprien, petit orphelin de 10 ans (ce qui n'est déjà pas supra cool), il va lui falloir errer dans un monde de rêves corrompu par une étrange menace. En outre, il suffit de jeter un coup d'œil aux premières, superbes, images du jeu pour comprendre que les développeurs d'In Utero (France) ont souhaité créer un univers avec une forte personnalité. A la fois sombres et teintés de quelques éléments féeriques, les décors d'Evil Twin et même le look de Cyprien rappellent par instant les luqubres complexes ou les tenues des protagonistes du film la Cité des Enfants Perdus de Caro et Jeunet, Une excellente référence. L'autre point à souligner reste la volonté des concepteurs de proposer un jeu capable de captiver un public plus mature que celui généralement intéressé par ce style de réalisation. Un scénario original mettant en scène un héros à double visage entre mioche innocent et garçonnet aux aspirations belliqueuses (le bambin se transforme alors en Super Cyprien, hum !) assez affirmées pourrait aider à nous convaincre Enfin, tout ça pour la bonne cause, ne l'oubliez pas. Une sorte de vision ludique du fameux Docteur Jekyll et Mr Hyde de Robert Louis Stevenson peut-être Projet ambitieux doté d'une réalisation de tout premier ordre, Evil Twin paraît bien avoir l'étoffe d'une des bonnes surprises de fin d'année sur Dreamcast et PlayStation 2.



Si vous n'arrivez pas à le prononcer, tapez-le.

URwiredir

• JEUX VIDEO et DVD chez vous en 24 h.* •



Si la modélisation et les attitudes des joueurs sont corvaincantes, les animations sont plus critiquables.



(a)	Éditeur	Sega
Dreamcast	Machine	Dreamcast
*	Sortie en Europe :	été 2000
		of the



Les infrastructures des stades et l'ambiance sonore sont



Sega Worldwide Soccer 2000 Euro

A une époque où Gueugnon, Calais et même la Slovénie réussissent des exploits footballistiques assez sidérants, pourquoi ne pas rêver que Sega Worldwide Soccer 2000 Euro Edition puisse devenir le nouveau roi des stades ? Pas évident, quand même.



uestion foot, entre les titres arcade plutôt bien réalisés mais catastrophiques à jouer et les fausses simu' programmées avec des moufles, nous attendons toujours un représentant potable de ce sport sur Dreamcast. Dans cette mesure, pourquoi ne pas penser qu'après un Sega Worldwide Soccer à la limite du foot-age de gueule, Silicon Dreams revienne sur la pelouse de la Dreamcast avec de meilleures intentions et dévore les simu' made in Konami (l'empereur) ou Electronic Arts ? Tout est possible paraît-il... Mais bon, faut pas trop rêver non plus !

Le meilleur iou de foot Breamcast ?

Sega Worldwide Soccer 2000 Euro Edition (en lice pour le concours du titre le plus long) nous fait le coup du « voici le jeu tel qu'il aurait dû être à l'origine, si nous avions eu plus de temps ». Alors, si nous ne chipoterons pas sur le fait que le temps, cela peut se prendre si on le veut vraiment. analysons de près cette réactualisation technique. SWS Euro Edition est tout d'abord bien mieux réalisé avec plus de 10 stades fidèlement reproduits, des joueurs au physique détaillé et qui commencent à être identifiables. Une amélioration qui se ressent d'ailleurs aussi sur le terrain avec des proportions mieux respectées pour plus de confort visuel Cependant, une fois la balle entre les pieds, on peut constater que tout n'est pas encore parfait En termes d'animation, le manque d'étapes est flagrant tant certains mouvements s'enchaînent bien trop vite, sans réelle souplesse. Et puis, élément bien stressant, les joueurs semblent avoir tous pris des cours avec Michael Jackson pour apprendre à se déplacer. Résultat ils ne courent pas mais glissent littéralement en se servant de la pelouse comme d'une patinoire. Surtout gu'on croirait la balle accrochée au pied des joueurs avec un élastique qui

A défaut d'être réellement impressionnante, la palette de mouvements est assez conséquente.

Les gestes techniques s'effectuent de manière très simple



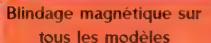
se tend, puis se détend. Pourtant, prudence, pour la première fois dans une simu' de foot Dreamcast, il est possible de déployer un jeu assez tactique. En clair, impossible de remonter le terrain comme une vieille buse. avant de pénétrer dans la surface pour crucifier le goal tout penaud. Non, ici, la construction des attaques est plus que recommandée Un bon point. Toujours dans ce registre, si l'Intelligence Artificielle de vos coéquipiers et adversaires n'a rien de surhumaine, elle se révèle plus que correcte, vous poussant ainsi à vous concentrer davantage sur les fondamentaux du foot que sur les uniques boutons « sprint » et « shoot ». Alors, malgré les tonnes d'équipes internationales, son habillage spécial Euro 2000 (c'est un peu le titre, faut dire) et son excellente ambiance sonore, SWS Euro Edition a encore du chemin à faire pour tenter de satisfaire les adeptes du ballon de cuir, mais Silicon Dreams progresse. Espérons toutefois qu'ils parviennent à nous combler avant l'édition 2010.



CD SERVICE

Le N°1 des enceintes pour consoles en France







Livraison possible sur toute l'Europe Tél. de l'étranger : 00 33 4 79 61 04 50 Nos prix comprennent le transport en recommandé et l'assurance pour la France Tous nos modèles sont garantis 1 an











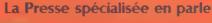






Les systèmes accoustiques KINYO sont à la base destinés au monde informatique PC & MAC. Les enceintes actuellement disponibles dans le commerce ne sont pas directement compatibles avec les consoles de jeux. La connectique a donc été revue par nos soins, nous avons de plus choisi de vous proposer une gamme complète ayant un rapport qualité/prix exceptionnel.

Nos prix comprennent le transport en recommandé, l'assurance, la livraison avec la connectique rendant compatible notre gamme à votre console de jeu préférée.



JOYPAD: avril 2000

"...L'INNOVATION VIENT DE LA PROVINCE FRANCAISE..." - "...ces mini-enceintes raviront ceux qui n'ont pas de télé à l'équipement sonore performant..."

CONSOLE +: avril 2000

"des enceintes sur console est une idée originale. Celles-ci sont d'assez bonne qualité et proposent en plus une fonction surround..."

PLAYMAG: avril 2000

"...elles offrent un rendu correct..." - "...elles sont magnétiquement protégées, elles peu vent donc sans crainte être placées relativement près d'un téléviseur..."

[INTEAMZONE : avril 20000

"...volci l'accessoire idéal..." - "...très simple d'utilisation, cet accessoire est une bonne surprise..." - "...le prix est attractif..."

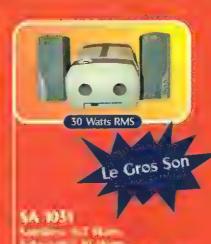


SERVICE

10, avenue St Simond 73100 AIX-LES-BAINS - TÉL.: 04 79 61 04 50







49 fm FSX + 465 fm III.













TOUTES CES ENCEINTES SE BRAINCHENT

DIRECTEMENT SUR VOTRE CONSOLE









Quantité 201 PC* extra plat 201 PSX extra plat 201 DC extra plat 210 C PC* PC JOYDAPTER NEXUS 4 MB DC MP3 ENHANLER PSX Total



LIVRES AVEC LA CONNECTIQUE UNIQUEMENTE PATRE PC OU MAC

Chèque CB n° 1 Mandat

☐ Contre-remboursement (+20Frs)

Valable jusqu'au

Code Postal:

Signature obligatoire

Perfect Dark

On l'aura attendue un sacré bout de temps, cette suite de GoldenEye... Des mois que Rare nous fait saliver avec ce sacro-saint Perfect Dark, sans que l'on puisse mettre la main sur la cartouche! Jusqu'à ce jour bénit où Nintendo nous a enfin envoyé une version...





e tous les jeux sortis sur N64, GoldenEye est sans conteste celui qui a le plus marqué les esprits. Doom-like « intelligent » développé par les Anglais de Rare, ce chefd'œuvre jure, en effet, radicalement avec la logithèque de la N64. Avec son action très mature, sa violence crue, ses scènes de gunfight sans concession et sa jouabilité parfaite, il s'est forgé une solide réputation auprès des joueurs. A tel point qu'aucun autre titre, sur quelle console que ce soit, n'a jamais réussi à le surclasser! Bref, avec cette production, Rare a magistralement prouvé qu'il savait développer autre chose que des jeux de plate-forme bon enfant, et surtout que la N64 pouvait être un support idéal pour un Doom-like de qualité!

Après la sortie de GoldenEye (en 1997, si mes souvenirs sont exacts), tout le monde se prenait alors à rêver d'une longue lignée de suite, réutilisant la licence James Bond et proposant le même style de gameplay Mais Rare ne l'entendit pas de la même oreille. Certes, GoldenEye aurait une descendance, mais désormais il faudrait se passer de 007 et surtout patienter pas mal de temps! Trois ans, plus précisément. Trois longues années avant que le projet Perfect Dark n'arrive enfin à son terme.

Chancoment de déce

Exit donc les aventures du plus célèbre des agents secrets au pays des bolcheviques. Exit également l'univers ultra réaliste de GoldenEye Avec Perfect Dark, les développeurs de Rare sont partis dans un tout autre délire. Un délire d'anticipation pourrait-on dire, puisque Perfect Dark se déroule dans un monde futuriste, à l'architecture high-tech et aux technologies ultra développées. Ce parti pris de la science-fiction pourra peut-être choquer le fan de GoldenEye, adepte d'ambiances réalistes. Mais qu'importe : que l'on soit au XXe siècle ou en l'an 2023, une balle logée entre les deux yeux a finalement toujours le même effet : donner la mort! Car même s'il diverge de GoldenEye dans la forme, Perfect Dark reste dans le fond très proche de son aîné. Les missions parfaitement scénarisées sont toujours aussi intenses, les affrontements n'ont rien perdu de leur





Désormais, il est possible de se taper des petits Deathmatch contre l'ordinateur, en plus des missions solo.



Le mode Multi-joueurs propose un nombre hallucinant de challenges, que ce soit en Coopération ou en Deathmatch

nervosité. L'action mêlant violence pure, furtivité et ruse est toujours aussi efficace et la jouabilité demeure très similaire Entendez par-là que la palette de mouvements est très complète et qu'il faudra un petit temps d'adaptation pour vous réhabituer à jongler entre tous les boutons du pad N64, monopolisés pour l'occasion ! En fait, le seul regret notable réside dans le fait qu'il n'est toujours pas possible de sauter. Cela dit, Perfect Dark innove tout de même énormément par rapport à GoldenEye, et introduit un nombre hallucinant de petites nouveautés.

Des missions Perfect

En mode Solo, Perfect Dark vous propose d'incarner une espionne pleine de charme, partie secourir une bande de scientifiques retenus prisonniers dans le building de DataDyne, une organisation secrète aux agissements plus que douteux. Point de départ de votre aventure en compagnie de dame Joanna Dark, cette première mission vous entraîne rapidement dans une succession.



Les modélisations des visages sont vraiment époustouflantes de réalisme La grande classe !

d'embrouilles pas possibles, qui, de fil en aiguille, dévoilent une vaste conspiration impliquant des extra-terrestres! Ces missions prennent pour cadre de nombreuses destinations exotiques et présentent des objectifs ultra variés. Infiltration, nettoyage d'une zone, secours, escorte, libération d'otages... Une chose est sûre : vous n'aurez pas le temps de vous ennuyer! Mais ce n'est pas tout : non content d'être parfaitement scénarisé, Perfect Dark profite également de graphismes vraiment époustouflants Grâce au Ram Pak, les développeurs nous ont concocté un moteur 3D de folie, capable d'afficher des textures et des décors d'une richesse rare sur N64 I

Le muiti-joueurs à l'honneur

Le succès de GoldenEye est en partie dû à la qualité de son mode Multi-joueurs et, apparemment, Rare l'a bien compris. En effet, Perfect Dark propose un grand nombre de challenges se pratiquant à plusieurs. Mode Solo en coopération, Deathmatch en coopération ou chacun pour sa peau, possibilité d'affronter des adversaires joués par l'ordinateur (des Bots), mini-scénarios bien marrants, jeu en équipe... Tous ces raffinements exquis devraient propulser Perfect Dark au rang des meilleurs titres multijoueurs de la N64 ! Non, décidément, aucun doute n'est plus permis. Cette production haute en couleur est une petite merveille. Probablement même un des derniers jeux, avec le nouveau Zelda présenté dans nos pages, qui nous fera encore vibrer sur N64...



Il est possible de pratiquer le mode Scénario en Coopération. Ze classe ultime !

Les lunettes de vision nocturne rappellent celles de Syphon Filter 2.





Contrairement à GoldenEye, les cut-scenes sont légion dans Perfect Dark. Pour preuve : mises bout à bout, elles représentent environ 60 minutes de vidéo !

Recharger son arme en plein gunfight n'est pas franchement recommandé :



Plus fantaisiste que GoldenEye, Perfect Dark prend pour cadre un univers futuriste.





A l'instar de GoldenEye, Perfect Dark met à votre disposition un arsenal conséquent afin de sortir indemne de cette aventure. Selon Rare, ce sont près de 40 pétoires que vous pourrez manipuler. Pistolet (avec ou sans silencieux), Magnum, Uzi, arme extraterrestre (pas très réaliste mais diablement efficace), pistolet-mitrailleur, Shotgun, lanceroquettes, snipe, arbalète, grenade, bombe à retardement, mine de proximité La liste est aussi impressionnante que variée!

III

Le comble du luxe : dırıger votre perso en utilisant un pad N64 dans chaque main l





Quel que soit le nombre de persos à l'écran, le moteur 3D encaisse sans broncher !



ALBI AMIENS CENTER

ANNECY ARLES ARRAS ARRAS
AUTUN
AUXERRE
AVIGNON CENTER
BARENTIN CENTER
BERCK/MER CENTER BESANÇON
BEZIERS
BLOIS COME ME MER CENTER
BOURGES GENTER HOUVEAU
BREST CENTER BRIVE CALAIS CENTER

CAMBRAI CENTER
CERGY PONTOISE
CHALON S/SAONE
CHARLEVILLE-MEZIERES CHATEAUROUX CHATELLERAULT CHOLET CLERMONT-FERRAND COGNAC CENTER COLMAR

DAX DIEPPE DINKERON CONTRA FECAMP FORBACH FOSSES CENTER HOUVEAU

03.22.24.90.80 05.63.49.94.40 04.66.52.38.95 03.22.92.28.85 02.41.87.59.14 Tél: 02.41.87.59.14 Tél: 05.59.03.72.03 Tél: 05.45.94.43.15 Tél: 04.50.51.44.98 Tél: 04.90.96.84.81 Tél: 03.21.23.45.25 Tél: 03.85.52.85.53 Tél: 03.85.52.85.53 Tél: 03.86.52.22.21 Tél: 04.90.82.22.61 Tél: 02.35.91.98.88 Tél: 03.81.81.67.09 Tél: 04.67.28.03.91 Tél: 02.54.78.97.38 Tél: 03.21.30.20.95 Tél: 02.54.78.97.38 Tél: 02.98.46.11.46 Tél: 05.55.17.92.30 Tél: 03.21.19.49.59 Tél: 03.27.78.77.42 - 01 34 25 06 06

: 03.85.42.98.58 : 04.79.60.03.81 : 03.24.57.43.19 : 02.54.60.86.97 Tel: 02.54.00.86.97 Tel: 05.49.21.80.76 Tel: 02.41.46.06.01 Tel: 04.73.28.93.37 Tel: 03.89.21.72.72 Tel: 03.89.21.72.72 consulter minitel Tél: 02.35.84.63.90 Tél: 03.80.58.95.94 Tél: 03.28.66.73.73 LAGNY s/ Marne LA ROCHELLE LA VARENNE ST HILAIRE LENS CENTER LILLE LILLE 2 CENTER LIMOGES CENTER LIVEY GARGAN COTTE HOUVEAU LORIENT CENTER LORIENT 2 CENTER LYON MACON MEAUX METZ CENTEN MOLSHEIM MONT OF MARSAW CENTER MONTARGIS MONTELIMAR MORLAIX NANCY GENTER Tél NEVERS CENTER NÎMES NIORT CENTER ORLEANS PAMIERS Tél: 05.61.67.34.63 PAU CENTER PONTABLIER HOUVEAU Tél: 03.81.46.23.29 Tél: 02.98.64.29.15 Tél: 02.96/16.24.70 OLHMPER 2 CENTER Tél: 03.26.77.96.76 Tél: 02.99.31.11.26

RENNES

ROUGH CENTER

03.88.73.53.59 01.60.07.73.07 Tél: 05.46.41.29.01 Tél: 02.51.47.39.52 Tél: 01.41.81.03.17 Tél: 02.35.19,36.46 T61 - 03 21 28 45 45 Tél: 03.20.51.44.75 Tél: 03.28.38.18.78 Tél : 05.55.12.16.12 consulter minitel Tél: 02.97.21.69.73 Tál: 02.97.87.81.82 Tél: 04.78.60.33.60 Tél: 03.85.40.91.74 : 01.60.25.11.56 Tol: 03.87.75.22.76 Tél: 03.88.38.33.32 Tal: 05.56.06.39.51 Tél : 02.38.98.00.67 Tél : 04.75.01.75.82

Tél: 02.98.88.41.90 : 03.83.17.35.29 Tél: 03.86.61.23.32 Tél: 04.66.21.81.33 Tál: 05.49.77.05.13

05.59.72.91.32

Tél: 02.32.08.03.03 Tél: 03,44,60,07.79 PAUILLAC / COBRA VIDEO VOIRON / PAT VIDEO

STRASBOURG CENTER

THIONVILLE CENTER

VALENCIENNES CENTER VANNES CENTER

TARBES

TARNOS

VALENCE

Tél: 03.21.88.14.15 Tél: 03.23.05.17.75 Tél: 03.88.22.54.81 Tél: 05.62.44.92.92 Tél: 05.59.64.18.66 Tél: 03.82.34.61.49 Tél: 03.25.73.11.28 Tél: 04.75.56.72.90 Tél: 03.27.47.30.60 Tél: 02.97.42.60.60

CORNERS Tel . 05.53.47.73.01 AGEN / SIDEIAL 2000 BRESSUIRE / PATTY VIDEO CHATEAU-GONTIER / CUPCIAI Tél: 05.49.74.22.79 Tél: 02.43.70.37.45 Tél: 02.31.37.69.14 DOUVRES LA DÉLIVRANCE / AU PETIT DO JOUY EN JOSAS / CINEBANK 01.39.56.89.63 Tél: 05.61.90.21.05 Tél: 05.56.59.16.96 Tél: 05.57.43.25.56 Tél: 05.56.05.18.15 Tél: 04.76.65.96.27 ST ANDRÉ DE CUBZAC / LIBERTY VIDEO ST MEDARD EN JALLES / HASTIGHAN VIDEO

EUROPE

T61: (2) 514 67 37 LUXEMBOURG CENTER NOUVEAU (00 352) 26.53.04.42 MAYELUM CHYM (LOPERN) NOUVEAU (00 34) 948.15.42.23

SUISSE

SION

GENEVE - CHARMILLES GENEVE - PLAINPALAIS GENEVE - MEYRIN LAUSANNE ROLLE

Tél : 022.940.03.40 Tél : 022.800.30.50 Tél : 022.980.07.80 Tél : 021.329.04.14 Tél: 021.826.25.25 Tél: 022.363.03.09 Tél: 027.323.83.55



Made in Europe

Square Europe

Sortie en Europe

juillet 2000





Les combats vous opposeront à divers ennemis robotisés pour plus de variété.



Les aires d'affrontement sont généralement assez



Depuis qu'il s'est séparé de Sony et marié avec S.V.G., Square semble se sentir pousser des ailes. Nouvelle preuve de cette forme actuelle, Front Mission 3 débarque chez nous alors que personne n'osait encore y croire. Square nous comble.



lutôt que le commencement d'une nouvelle vie, c'est un changement de vision du marché européen que le talentueux développeur nippon a opéré. Ainsi, après un excellentissime Vagrant Story et les sorties annoncées de Parasite Eve 2 et Final Fantasy 9, Square a étonné tout le monde en confirmant la conversion en Pal de Front Mission 3, un jeu de stratégie pure souche qui n'avait jusqu'alors jamais quitté les rives de l'archipel. Seul petit bémol, Square n'a pas non plus complètement perdu ses saintes notions de marketing et préfère limiter les risques en nous offrant une version traduite, oul, mais en anglais. Cependant, ne crions pas au scandale, tant cette attitude semble être la plus sensée. En effet, le développeur évite ainsi de coûteux frais de traduction sachant pertinemment que ce titre, bien qu'excellent, s'adresse quasi-uniquement à un camp retranché de fans ultimes pour qui l'anglais n'est pas une barrière. Très pointu, Front Mission 3 serait-il la preuve que Square Europe pense aussi aux hardcore gamers? Probablement!

Complexe mais surpuissant

En 2112, sur la gigantesque île artificielle d'Okinawa City, se déroulent les premiers événements qui pourraient bien amorcer une troisième guerre mondiale. C'est en voulant prendre des nouvelles de votre sœur que, glissé dans la peau du jeune Kazuki, pilote d'essai des dernières générations de Mecha Wanzer, vous allez être propulsé au cœur d'une conspiration militaire à l'échelle planétaire. Le scénario truffé de rebondissements représente incontestablement l'un des points forts du titre avec son contexte de tensions politiques entre les gouvernements

occidentaux et japonais. De plus, l'aventure pourra se développer tout au long de deux scénarios indépendants qui, une fois le jeu fini, vous permettront de vous replonger dans une histoire radicalement opposée. Les alliances liées précédemment pourront, par exemple, se défaire en quelques instants Toujours aussi sympas, les visions de nos sociétés futuristes. Sinon le côté tactique ultra développé se révèle vite prenant tant il regorge de subtilités. Gestion en profondeur des mechas (possibilité de booster leurs capacités en les équipant de nouveaux accessoires), prise en compte de nombreux paramètres lors des combats et objectifs extrêmement variés, voici autant d'ingrédients incontournables pour les fanatiques de bidouillages et de joutes stratégiques. Dans ces conditions, on regrettera juste que les graphismes soient par moment un peu grossiers avec de disgracieux effets de pixellisation sur certains robots. Dommage aussi qu'une vue supplémentaire, un peu plus aérienne, n'ait pas été incluse afin d'obtenir une vision globale des aires de combat. Quoi qu'il en soit, le titre reste vraiment passionnant avec une profondeur de jeu rare. Bien que très différent des titres précédemment publiés par Square en Europe, Front Mission 3 devrait ravir un public de fans qui ne trouvaient généralement leur bonheur qu'en import. Les temps changent, tant mieux !

Glissez-vous dans la peau d'Ecco the Dolphin, et découvrez les aventures trépidantes du dauphin, le plus agile de tout l'océar de jeux disponibles sur Dreamcast. Dans cette multitude d'univers sous-manns, le terme "jeu fluide" prend toute sa dimension









www.dreamcast-ourope.com



ECCOTHE DOLPHIN SUR DREAMERST ECHANGEZ VOTRE AQUARIUM CONTRE UNE DREAMCAST

Made in Europe



Éditeur ;

Infogrames Machine

Sortie en Europe

octobre 2000

Les graphismes

semblent au rendez-vous mais qu'en est-il du gameplay ?









n ne peut pas dire qu'au moment de sa sortie, Le Mans ait soulevé un vent d'enthousiasme. Bien au contraire. Les aficionados de cette course prestigieuse se sont carrément demandés comment les dirigeants de l'ACO (l'Automobile Club de l'Ouest) avaient pu cautionner le titre de Eutechnyx. Pour tout vous dire, à l'époque, on a bien dû recevoir une vingtaine d'appels de mécontentement dans les semaines qui survirent le lancement du jeu. Curieusement, toutes ces protestations et le mauvais accueil de la presse spécialisée n'ont pas décourage Infogrames. Ben ouais, l'éditeur lyonnais a décidé de remettre ca sur Dreamcast! Toutefois, il ne faut pas perdre de vue que Le Mans est prévu pour sortir au début de l'automne, on peut donc espérer un remaniement en profondeur du comportement physique des voitures et du gameplay en général. On prie pour que ce soit le cas ; il en va de la réputation des développeurs et d'Infogrames ! Attention, danger, route glissante ! Du côté des développeurs, on nous promet une animation en 60 images par seconde. 40 voitures en piste simultanément pendant la course du Mans, des caisses composées de 2 500 polygones et un rendu graphique photo-réaliste Nous, on ne demande qu'à les croire Allez, au boulot!

> Editeur : Machine





Infogrames

PlayStation juillet 2000



ranchement, ça fait combien de temps qu'on n'a pas trippé sur un bon jeu de volley? Traz me souffle ; « Depuis Beach Volley sur Atari ST. » Donc depuis environ 10 ans La vache, je viens subitement de réaliser que j'ai 30 balais ! C'est fou comme le temps passe vite. Oups désolé, mais ce petit moment de nostalgie a en fait été provoqué par l'arrivée de la version bêta de V-Beach Volleyball, le prochain titre d'Infogrames Sports. Ben ouais, après Le Mans et le père Ronaldo, l'éditeur Iyonnais s'est payé la FIVB (comprenez the Federation International of Volley-Ball). Un gage de qualité ? Mouais, les licences, yous savez ce que ca vaut. De plus, sans vouloir jouer les rabat-joie, pour le moment, il faut bien avouer qu'on est loin d'éprouver le même plaisir que sur Atari ST. La gestion des déplacements et le timing laissent vraiment à désirer. Les joueurs évoluent, en effet, de façon très saccadée ce qui empêche de se positionner avec précision pour récupérer le ballon. Les coups, quant à eux, ont tendance à se déclencher avec un léger temps de retard ! V-Beach Volley est censé sortir au mois de juillet, ça laisse un peu plus d'un mois

aux développeurs pour rectifier le tir ! Pour le reste, le titre d'Infogrames proposera un choix de 64 joueurs officiels (Loiola, Jodard, Kiraly, pour ceux qui connaissent), une bonne dizaine de terrains, un éditeur de joueurs et de nombreux mouvements spéciaux. Comme dirait l'autre, wait and see....



Quelques effets de particules viennent parfois égayer les circuits désespérément tristes...





Le design des véhicules verse dans le turbo high tech tendance pas beau.

Magforce Racing

Anciennement baptisée Killer Loop sur PS. la version Dreamcast ne semble pas de meilleure qualité.



orti en octobre dernier sur PlayStation, Killer Loop tente aujourd'hui de se racheter une nouvelle conduite en débarquant sur Dreamcast D'ailleurs, histoire de bien noyer le poisson, il a été rebaptisé pour l'occasion du nom de MagForce Racing Seulement voilà, malgré ce changement d'identité Killer Loop version DC présente les mêmes tares que son aîné .. Ainsi, cette simulation de conduite futuriste lorgnant fortement du côté de WipEout propose toujours un pilotage (trop) nerveux, des circuits tendance montages russes et un système d'armes assez original. Malheureusement, l'ensemble se révèle désespérément creux La gestion des collisions est grotesque, la maniabilité catastrophique et les environnements de courses quelconques Bref, MagForce Racing n'a pas grand-chose pour lui ! Oui, je sais, cette news ressemble à s'y méprendre à un zapping assassin, mais que voulez-vous, la cause Killer Loop semble définitivement perdue.













et bientôt...
L'ARGUS DES JEUX VIDÉO ET DV

Made in Japan



Les dregans sont les gerdiens des gems qui renferment les pouvoirs du monde

Dragon Valor









es développeurs de Namco se sont appuyés sur le caractère mystérieux des contes et légendes médiévaux pour donner naissance à Dragon Valor. Bien évidemment, je n'émerveillerai pas grand monde en vous annonçant que les dragons sont les grandes stars du jeu. Petite originalité du titre : vous ne vous contenterez pas d'incarner un preux chevalier pourfendeur de démons mais plusieurs générations de héros. En effet, au cours de l'aventure, qui s'illustre par ses graphismes plutôt sommaires et son gameplay 16 bits, outre les combats à remporter, en paratlèle, vous devrez trouver une jolie femme, vous marier et avoir des enfants (pas nécessairement beaucoup) Cependant, hormis cette variable plutôt originale, Dragon Valor reste un jeu d'action/aventure tout ce qu'il y a de plus classique avec ce que cela sous-entend d'exploration de donions, de résolution d'énigmes classiques (oh, un bloc, oh, je le pousse, oh, ça ouvre la porte!) et de négociations dans les villages. Si vous faites l'impasse sur sa réalisation technique d'une autre époque, voilà alors un titre à l'allure plutôt sympathique Mais ceci sera-t-il suffisant?



C'est moche, peu original pour l'instant On a du mal à être enthousiaste à I idée de recevoir la version finale.



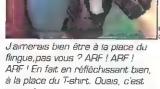
Army Ment Operation Meltdown



es Army Men se suivent et ne se ressemblent pas. Enfin, pas tout à fait. 3DO tient manifestement à profiter jusqu'au bout de sa licence et nous propose un énième jeu mettant en scène les petits soldats bruns et verts. Comme d'habitude, on a droit à une cinématique d'intro genre actualités de 1940, et on plonge ensuite dans le jeu Vous dirigez ici un soldat vert qui doit, au fil des missions, remplir différents objectifs (comprendre : détruire quelque chose dans le camp ennemi). Vous avancez prudemment, pouvez ramper sur le sol ou faire des roulades sur les côtés, et dès que vous voyez un ennemi au loin, vous n'avez plus qu'à le shooter Apparemment pas mal dénué de finesse (on avance avec beaucoup moins de difficultés quand on entre dans le tas), cet Army Men-là devra faire des efforts pour nous convaincre dans sa version finale. Le jeu n'est pas très beau, pas vraiment fun et assez peu précis lors des phases de tir. On croise les doigts pour que tout cela soit corrigé - au moins en partie - et on espère que 3DO ne va pas se sentir obligé de nous proposer un nouvel Army Men tous les deux mois pendant longtemps encore...



Une Lara Groft en chasse une autre...



Lucy est un peu trop ronde pour les agences australiennes. Les directeurs de casting lui ont carrément demandé de perdre du poids ! 1 m 80 pour 64 kg, ils sont faus ces Australiens!



xit Lara Weller, désormais la nouvelle Lara Croft répond au nom de Lucy Clarkson! En voilà une bonne nouvelle! On pourrait vous raconter sa vie, vous dire que cette Anglaise originaire de Rotherham a démarré sa carrière de mannequin lorsque sa mère la fit participer à un concours organisé par l'agence Elite Model, qu'elle n'avait à cette époque aucune expérience, qu'elle a ensuite été l'ambassadrice de la créatrice Vivienne Westwood. Mais non, vous vous en foutez, bande de p'tits salopards! Vous êtes très certainement en train de mater de vos yeux torves les photos, en bavant onctueusement de l'écume blanchâtre sur votre col de chemise ! Ah bah, c'est sûr, ça fait rêver, hein ? Allez, on va vous éviter la rupture d'anévrisme, voici les mensurations de la miss ; à vue de main, d'après nos calculs, elle fait un bon 90-60-90. Sinon, Lucy Clarkson mesure 1m 80, pèse 64 kg, ses yeux sont de couleurs noisette, ses cheveux bruns... un beau morceau, quoi! Dernière précision, la belle est apparue pour la première fois en Lara au milieu des bêtes, c'est-à-dire au salon de l'E3 qui. rappelons-le, s'est déroulé du 11 au 13 mai dernier dans l'une des villes les plus dangereuses de la planète : Los Angeles. Ma foi, vous voilà paré pour briller dans les salons mondains de France et de Navarre!



Des scènes cinématiques pour redécouvrir les formes généreuses de Rosco, heu, ivoulais dire de Daisy l



Shérif fais-moi neur



Pour le moment on ne peut pas dire que le gameplay et la réalisation soient à la hauteur de cette série mythique !



la. » Bon okay, j'ai un peu oublié les paroles du générique de la série Shérif fais-moi Peur Pourtant, à une époque, j'vous jure je le chantais à tue-tête sous ma douche sans faire la moindre erreur ! C'était le début des années 80, ma voix muait et je n'avais pas à dépenser 400 francs par mois chez une esthéticienne pour m'épiler le torse (gros soupir de nostalgie) Enfin, tout ça pour dire que les frères Duke. Daisy, l'oncle Jesse, Enos, Rosco et Boss Hogg débarquent sur PlayStation dans un énième jeu de voitures Comment expliquer un come-back aussi soudain ? Le succès de Driver y est sûrement pour quelque chose! Pour ce qui est du contenu, ce titre développé par le studio ricain SouthPeak Interactive proposera une trentaine de missions pour le moment d'une originalité et d'un intérêt discutables (courses-poursuites contre la flicaille du comté de Hazzard, interceptions de bandits en fuite et courses clandestines) En effet, sur notre version bêta, les missions n'excédaient pas les trois minutes, résultat : le jeu se torche en un peu moins de deux heures ! La réalisation graphique, quant à elle, mériterait un petit ravalement de façade. Si c'est le cas de la version définitive, les frères Duke ont de grande chance de finir leur carnère dans notre rubrique Zapping !



Made in Europe

Infoqrames Sortie en Europe



La position de vos ennemis est toujours indiquée et on s'attaque à tour de rôle. Celui qui extermine l'autre a gagné, Si, si, je vous assure l





n effet, à la manière d'un Worms, il vous faudra, dans Hogs of War, constituer votre petite armada, afin de reconquérir votre patrie Ce soft de stratégie/réflexion en 3D se veut fun et délirant. On notera que les dialogues et les voix ont été réalisés par Yves Le Coq et Bruno Gaccio et qu'ainsi les persos utilisent un langage du genre fleuri à tendances ouvertement vulgaires Les missions à accomplir frisent la quinzaine, et après avoir brillamment atteint le 6° niveau, on se dit que bon, l'atmosphère est sympa mais légèrement répétitive, surtout les dialogues militaires du style · « Allez troufion, t'es pas là pour rigoler, couille en bois! » Bon, d'accord les nostalgiques du service militaire y trouveront un certain plaisir, mais le discours pourrait vite devenir irritant.

iuin 2000

Evidemment, l'intérêt réside dans le mode multi-joueurs où la stratégie prend alors toute son ampleur. Enfin, on ne vous demande pas de vous triturer les méninges pendant 3 heures! On peut ainsi jouer jusqu'à 4 à tour de rôle. A chaque victoire remportée, vos soldats les plus méritants se verront décerner une médaille et vous pourrez les faire monter en grade et les accoutrer notamment en infirmier ou artilleur. Votre besace est assez bien garnie d'explosifs, de grenades et autres armes genre bazooka, magnum ce qui vous permet de varier intensément vos attaques L'idée d'embarquer des porcs dans une épopée stratégique s'avère intéressante et plutôt fun, mais l'ensemble n'est pas aussi réjouissant qu'un bon vieux Worms On attend d'en voir et d'en savoir plus avant de se laisser convaincre. Bon courage

C'est l'histoire d'un cochon troufian mobilisé pour participer à la libération de son pays en compagnie de ses cochons d'amis, le tout sous vos ordres et avec les commentaires d'une partie de l'équipe des Guignols, Intriguant l







Les avis de missions apparaissent sous forme de courrier.



La vue snipper est un classique toujours efficace !





Éditeur

octobre 2000





Des décors bien glauques, qui ne vont pas sans rappeler un certain Resident Evil



A quelques heures du bouclage. Nintendo annonce son dernier investissement stratégique. Le géant nippon met des billes chez Silicon Knights (Legacy of Kain), qui devient ainsi un développeur exclusif Nintendo. Le premier rejeton issu de cette union. Eternal Darkness, risque de faire parler de lui, d'ici au mois d'octobre prochain...



insi le père Mario investit dans une petite boîte canadienne de 60 personnes... Hum, il doit y avoir un bon produit derrière ! En tout cas, Silicon Knights doit être bien heureux de se retrouver dans la même position qu'un développeur comme Rare, pour citer le plus prestigieux de ces « Développeurs 1.5 ». Bon, ils ne pourront pas bosser sur d'autres machines que celles de Nintendo pendant un bon bout de temps, bien sûr, mais après tout la Dolphin ne devrait pas connaître le même destin que la N64, hein. Enfin, c'est en tout cas tout ce qu'on espère ! D'ailleurs, d'après le communiqué de presse, une annonce devrait être faite à ce sujet, cette année...

Euh... Tu nous paries du jeu-un jour ?

Ah oui, pardon... Eh bien nous n'avons encore que très peu de détails sur Eternal Darkness, mais à en juger par les quelques photos qui ornent ces pages, les développeurs canadiens de Silicon Knights semblent vouloir miser sur l'ambiance... Les sombres décors que vous voyez ici sont issus de différentes époques de l'Histoire. Vous y incarnerez à chaque fois un « élu » différent, qui devra lutter contre les forces du Mal. Du soldat romain d'il y a 2000 ans à la jeune femme contemporaine, en passant par le bon moine durant la période de l'Inquisition, nous allons voir du paysage ! En tout, il sera possible de prendre la possession de 13 âmes élues, pour protéger l'espèce humaine de la menace des



Le scénar' s'annonce assez



Jarkness

Anciens. Parmi les premiers éléments disponibles, le scénario... Il y a de cela bien longtemps, avant l'arrivée de l'Homme, une ancienne espèce intelligente régnait sur notre planète. Mais la période glacière l'obligea à se réfugier dans un endroit secret, dans lequel elle entra en hibernation Les Anciens ne se réveillèrent jamais... Jusqu'aux temps modernes où certains hommes, inconscients, par l'intermédiaire de sectes maléfiques, les réveillèrent. Les Anciens vont tout faire pour reprendre le contrôle de la Terre, et se serviront des âmes humaines les plus faibles, dans diverses époques de l'Histoire, pour y arriver. Voilà pour le scénario, assez classique ma foi Sinon, et là vous le voyez comme moi : le titre semble tenir parfaitement la route, techniquement, L'option Ram Pak permet d'afficher des graphismes en haute résolution, et tout... Reste à voir si l'animation suivra. Côté gameplay, je vous je le disais plus haut : on n'est encore sûr de rien. mais cette vue à la troisième personne pourrait bien témoigner d'un gameplay action/exploration... On vous en reparle dès qu'il y a du nouveau.

ITE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE ET GRATUITE

ESPACEZ GAMEIS

	3'8		5/	10	ME,2		The same of the sa	GAM	日,9 ~
DVD			۵.	NEW	PC		3 5 3990 P	SIDE WINTER GAME PAD PLUS	mil des cost, an about it will be a filled
ECTEUR DVD S.	AMSUN	G 709 2490 F			D PROPHET AME COMMANDER+MU	LTIPONT	124 1	SIDE WINDER FREESTYLE PRO SIDE WINDER STICK STANDARD	374
		Maines, nous contacter	W.	2	ILEEM ENTON 32Mb		1490 F	VOLANT+ PEDALIER RETOUR DE FORCE ACTLANS	700
		LES SUR SIMPLE DEMANDE MASQUE DE ZORRO	169 F	-	ide winder game fal		249 F	MUSIC 2000	299
EN EYE	169 F LEO	n morin pretre	169 F	AI	E OF EMPIRE 2 RPORT 2000 VOL N°2		329 F	NEED FOR APEED PORSCHE	
	189 F LIM		179 ¥ 189 F	AL	IEN NATION IEN VS PREDATOR GOLD		199 F 200 F	POMPEI	299
	180 F LES	101 DALMATIENS VISITEURS 2	189 F 169 F	BA	TTLEZONE 2		299 F 329 F	PRO FINHALL COLLECTOR QUAKE 3 ARENA	345
L'HOMME	189 F LET	TRE A UN TUEUR	189 F	CI	VILIZATION TEST OF DRIV LIN MCRAE BALLY 2	/E	340 F	RALLY CHAMPIONSHIP 2000 RAYMAN CE2	349
	549 F MAI 189 F MIL	IRIX LIARDAIRE MALGRE LUI	189 F 189 F	CC	MMAND AND CONQUER + HKATANA	ALERTE ROUG	4-4 5	RAYMAN COLLECTOR RAYMAN CP COFFRET	194 294
PETAT	179 F MUI 200 F PIN	LAN	189 F 189 F	DI	ABLO 2		349 F	RAYMAN TOO NIVEAUX RISING SUN	04 324
	189 F POP	KEMON VOL 1 LE DEPART	199 F	.D.I	e Hard Trilogy 2 Lagula		329 F	RISK 2	291 291
		KEMON VOL 2 PREMIERS DEFIS KEMON VOL 3 A CHACUN SA	199 F	E	inemy engaged Prequest the Ruin OK K	UBNAK	340 F 209 F	ROLLCAGE STAGE 2 ROLLER COASTER TYCOON	19
KER	184 F TEC	CHNIQUE	199 F 179 F	Fi	2000 IGHT SIMULATOR 2000		299 F	ROLLER COASTER TYCOON I	DE LUXE 34
BRA	189 F SHA		189 F	FZ.	IGHT SIMULATOR PRO 20 OTBALL MANAGER 2000	60	499 F 299 F	SHOGUN SIM CITY WORLD EDITION	29 ¹
ET LE CLOCHARD	189 F TAX	(I DRIVER VIOLON SOUS LES TOITS	189 F 169 F	01	A 2		349 F	SLAVE ZERO SOLDIER OF FORTUNE	291 291
ATALE 4	169 F UN	E FEMME SOUS INFLUENCE	189 F	H	IY ROUX MANAGER 2000 ALL LIFE+TRE-SHIRT		349 F	SOULBRINGIER STAR WARS FORCE	29°
		e equipe hors du commun Ban legend	189 F 189 F	ZN	iroes 3 de luxe Ternational Super Sp	ORT 2000	269 F 299 F	SUPERBIKE 2000	34
DE LA JUNGLE	189 F				VICTUS (CONQUEST 2) IS FOURMIZ		349 F	THEME PARK WORLD THEOCRASY	324
DVD ACHETES =	= LES FI	RAIS DE PORTS GRATUIT	3	- 4	ii sims Duvre pultime maledic	TION	329 F 349 F	YOY HTORY 2 YZAB	26- 32-
DARKE DA	~		~	L	S LINK 2000		369 F 240 F	URBA 2008 VAMPIRE	36·
GAME B	JY_	COULT PLUE (PLEE) LATINE	499 ₹	M.	AXIMUM PLIGHT AYDAY		209 F 320 F	VIRTUAL SKIPPER V-RALLY 2	34
E GAME BOY POCKE. VERT, VIOLET, VIOL		COULEUR (BLEU, JAUNE, PARENT)	east.	M	DK 1 ECH WARRIOK 3		199 F	WALL STREET TYCOON	32
E GAME BOY POCKE			399 F 449 F	M	GRT AND MAGIC MILLEN		349 F	WILD WILD WEST S PROMOS = LES FRAIS DI	
DN PIKACHÚ NS (PO)			697		PROMO PC	2 OLUA A	169 F	KOL.2000 REBEL 2+SHADOW	•
REPLAY PROFESSIO		indicate the second of the second of the second	229 F 69 F	Ke	LMONKET 1 L.GUY ROUX 99		99 F 99 F	KOL.2000 REBEL ASSAULT+1 KOL.2000 TELEPOOT MANAG	
		BATTERIE (GO OU PO)	449 F	Ke	LSTAR WARE RESELLION		99 F	KOL 90 MIGHT & MAGIC 6 KOL 99 PRO PINBALL BIG R	•
LINK			39 F	Re	1_2000 EUROPEAN AIR W	a.M	99 F	KOL.99 SETTELERS 1+2	9
MEMOIRE VIBRATION			199 F 129 F		L_2000 FULL+DIG+INDIA L_2000 MONOPOLY	NA	99 F	MOTO RACEN 2 CLASSIC V-RALLY 99	9
avec lumiere			39 F	3	BEADLO!		II BAC		
ANTE GAME BOT PO GHT (CO OU PO)	CRET	ALCO LA CONTRA	399 F	6	MANG	43 F	I TIAI 2		
COM (CO OU PO)	in all the comments for the		249 3	1 1	COFFRE	TS		VENTE A L'UN	IITE
ie Carrying Case (CO OV PO		7° E	AZE	ATOR 84 (7 vol) ATOR 78 (7 vol.)			ATOR 84 (vol.1 à 7)	99
E BOARDING (CO)	149 F	MICROMACHINES 1 ET 2 (CO)	229 F	CAP	ITAINE PLAM Partie		389 F BLUE	ATOR 78 (vol 1 à 7) E SEED (vol 1 à 9)	129 129
AUX MARTIENS (CO	249 F	MONTEZUMA (CO) MOTOCROSS (CO)	199 F		ITAINE FLAM Partie : RA (7 vol.)	## (7 vol.)	449 F CAPI	TAIN FLAM (vol. 1 à 13)	99
N SUR LA TRACE	7.40 F	NHL 2000 (CO)	229 F 199 F	DB2	Partie I (8 vol.)		THE P CUBI	RA (vol. 1 à 10) GON BALL Z GT (vol. 1 à 5)	99 129
X (CO) (CO)	249 F	ODDWORD L'EXODE D'ABE (CO) PREALL (CO)	169 F		Partie II (8 vol.) PIRE DES CINQ		TEL EMPI	IRE DES CINQ (vol. 1 à 4)	99
TANK (CO)	289 F	PORCEON BLEU	229 F	KEN	LE SURVIVANT Parti		499 F KEN	LFLOWNE (vol 1 a 6) LE SURVIVANT LE FILM	129 99
AIN IT (COL	99 F 129 F	POKEMON JAUNE POKEMON ROUGE	229 F 229 F		I LE SURVIVANT Parti TERIEUSES CITES D'		499 F KEN	2 (vol 1 à 4)1	129
UNNY	_	POWER QUEST (CO)	199 F		OTECH 2	estat (7 vol.)	COLUMN CONTROL	ONIQUES DE LA GUERRE DE L MYSTERKIEUSES CITES D'OR (
HATEAU HANTE (CO)) 229 F 199 F	PRO PINBALL BILLARD (CO) RAYMAN (CO)	229 F	SAL	NT-SEYA : Le Sanctuai	fre (8 vol.)	TEL NEO!	N GENESIS EVANGELION (vol. 1	d 9) 129
OVE 3 'CTD	129 F	READY 2RUMBLE BOXIFIG (CO)	229 F		i KU KAI (9 vol) I SAWYER Partie 2 (6 V	OL)	TAC P NUDI	OTECH (VOL 1 a 9) SET FIGHTER 2 (vol. 1 à 9)	129 99
DVE 2 (CO)	129 F 199 F	RENAULT CLIO RALLY (CO) SPY HUNTER	229 F	X-O	R Partie II (7 VOL.)		390 F ULYS	SE 31 (voi 1 a 4)	99
EDDON (CO)	199 F	+ MOON PATROL (CO)	199 F		R Partie II (8 VOL) TAIT 1 FOIS L'ESPACE	(8 VOL.)	399 F X-OR	(vol. 1 à 15)	99
E (CO)	229 F 129 F	SUPER MARIO BROS (CO) STAR WARS RACER (CO)	229 F 199 F	4					
LLY 2 (CO)	239 F	TARZAN (CO)	199 F	1	SATUR	M	I.I	STE DE JEUX NEUFS	S A 99 F
COUNTRY RACING (C	79.F	TAXI 2 (CO) TAZ BEVIL MUNCHING (CO)	229 F 229 F	IT			1	MAGIC CARPET	SCORCHER
ICK (CO)	229 F	TELEPOOT SOCCER (CO)	229 F	9 8	LIEN TRILOGY	FIFA C		NASCAR 98 NBA ACTION 98	SHOCK WAVE SLAM AND JAK
R + JOUST (CO)	169 F	THE MUPPETS (CO) TOMB RAIDER (CO)	199 F 249 F		LONE IN THE DAR MOK	K FKAN: GHEN	K THOMAS WAR	NBA JAM EXTREME	SPACE HULK 2
LD GRAND PRIX 2 (C	(O) 229 F	TONIC TROUBBLE (CO)	199 F		NDRETTI RACING	GRID		NBA JAM T.E	SOVIET STRIK
(CO) (229 F	TONKA RACEWAY (CO) TONY HAWK SKATEBOARDING (CO)	199 F 199 F	В	LACK DOWN	HEXE	-	NBA LIVE 97	TEMPEST 2000
ATCH GALLERY 3 (CO)	169 F	TRACK'N FIELD	169 F	3 3	LACK FIRE	HI OC		NBA LIVE 98 NHL POWERPLAY	TRASH IT W.L.S 97
E (CO) X 2000 (CO)	229 F	FOY STORY 2(CO) TRACK'N FIELD DECATHLON (CO)	249 F 229 F	oli III	URNING RANGERS EFCON &		MAN DDEN 97	PGA TOUR 97	W.L.S 98
Megrath S.CROSS	00 199 F	TUROK RAGE WARS (CO)	199 F	14	OOM S		DDEN 98	REVOLUTION X	W.W.S 98
(CO) (CO)	199 F	UEFA 2000 (CO) VEGA GAMES (CO)	229 F 249 F		IPA 98	LA HO		RIVEN	WRESTLEMAN
ET LA BETE (CO)	229 F	WARKO LAND 2 (CO)	249 F		ARK SALVIOR 791		io 3 Porce 3 Sce		<u>res saturn</u> Y 3 en 1
JE DE ZORRO (CO) I DU MANS (CO)	229 F 249 F	WARIO LAND 3 (CO) WCW MAYHEM (CO)	249 F 229 F	ak 6	ALAXY FIGHT 791	SAMOUR	IAI SHODOWN	79F MANETTE ANAL	
ZMOKET	_	WINTER GAMES (CO)	229 F	U	RAN CHASER 79F	TOSHIN	DEN URA	79F MANETTE MAD	CATZ 69 F
E DANS LE TEMPS (C LUCKE (CO)	0) 249 F 199 F	WRESTLEMANIA 2000 (CO) WWF ATTITUDE (CO)	199 F 229 F	1	NEO G	FO		NEO CEO BOCKET	•
, TETRIS (CO)	199 F	YANNICK NOAH (CO)	229 F	1	JEUX NE		FO CD	NEO GEO POCKET CONSOLE NGB	200
OLF (CO)	199 F 229 F	YODA STORIES (CO) ZELDA (CO)	229 F 249 F		AGRESSOR OF DARK C		199 F	BASEBALL STAR N&B	149
GEAR SOLID (CO) ACING (CO)	249 F	and (ov)	277	1 1	PATAL PURY REAL		299 F	CHERRY MASTER N&B	149
	=		D		GALAXY FIGHT	2011	199 F	KING OF FIGHTER R1 N&	
AUTRE	man -		(1	1	KING OF FIGHTER 96 C	OH,	99 F 199 F	NEO GEO CUP FOOT N& PUZZLE N&B	149
TRES POKEMON PIK	ACHU: M	ODELE AIGUILLE 99 K DIGITAL	69 F (EMON		KING OF FIGHTER 98		299 F	SAMOURAI SHADOWN N	BB 149
		eurs Pokemon, figurines poi is contacter)	LOPEVIE,		KING OF FIGHTER	99	399 F	TENNIS N&B	149
CONSOLE GAME	GEAR +	VR TROOPERS 449 F			RAGNAGARD		199 F 199 F	NEO GEO CARTO	
R Syndicate	49	F			SUPER BASEBALL 2020		199 F	CONSOLE NEWE + STIC	K 1990

SUPER SIDEKICKS 2

199 F

METAL SLUG X

1690 F

ESPA

PLAYSTATION

AYSTATION **DUAL SHOCK** 100 F de bon d'achat - vertus és 50 7 non nanutable a ustotr ubut de plus de 500 8 (hars commis))

790 E

VOLANT MAD CATZ DUAL FORCE
VOLANT MAD CATZ LICENCIE SONY
VOLANT MC 1 MAD + C PSX
VOLANT MC 2
GIEGE BACQUET
ACTION REPLAY FRO VI+KY
ACTION REPLAY FRO COL VI+KY
REVULLE DE RANGENENT
TOUR BARNET CO COULEUR
A MANETTER BANG FILS

2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS
ALAPTATEUR NULTIJOUEURS
MANETTE TURBO
MANETTE BUAL SBOCK
MANETTE BUAL SBOCK
MANETTE ARALOGIQUE
MALETTE ARALOGIQUE
MALLONGE MANETTE
FACE DE VIENATION
CARTE MEMORIE 15 MILIOGI

111

299 F

289°

4,5

St 1 - 121 - 1/2-

RAZY ZOTEZ ENEVA DAZNIZETE NILE INEVA RAZY RIVELZ

RESIDENT EVIL SURVIVOR

THE PATH A HANK RIVELLE

RONALDO V-FOOTBALL

A CLIK

THERIF PAIN MOI PEUR

STAR WARS: JEDI POWER BATTLES 299 F

SK JIH FARK RAKY

RAYMAN 2

C. MEMOIRE 120 BLOCS
PACK 6 CARTE MEMOIRE - BOITE
PACK 3 CARTE MEMOIRE - BOITE
PACK 3 CARTE MEMOIRE - BOITE
V.C. A BOX
VIETUAL 6010
CARLE DE LIAISON
CARLE DE LIAISON
COME BOOSTEE
COQUE COULLUR 349 F 169 F 49 F 199 F 199 F 49 F 40 F 40 F

415 V. W. 5

JEUX NEUFS EUROPES	
/ AT 5	50
K.E.F.W	4 1 4 4
ORINE	299 F
1.67 A-3. F .	4000
	2400
LETANK GLOBAL ASSAULT	349 F
1 edAR2	2998
LEE A TIMITY CENTRE	T99-F

199 F 829 F TREALACE 2.00 N McRAE BALLY 2

PARE :

dis Ye A ALZENO. Charles A

PROMO PSX JEUX NEUFS JAPONAIS ON BALL Z FINAL BOUT

FOR BALL 2 FINAL BOUT

EUR NEUPS EUROPKENS

I KOURNIKOVAN BHASSI COURT 149 F

ISCAP2

LA9 F

LE FORE

LEFE BOUGE

LEFTE BOUGE

ISSION TESTA

TIPEDE

149 F

149 F DREAMCAST

AVE No MAN TO LEGEND OF LEGALA COLIN Merae Bally COUPE DU MONDE 46 CRASH BANDICOUT 3 CROC BLE HARD TEILOGI DEEAMS

AND THE STATE OF T

F A ... FIGHTING FORDE 2 F NAL FANTASY VIII

SAN TANKS

GUY ROUX 2000

HOGS OF WAR

GAUNTLEY LEGENDS

JACKIE CHAN

N. WAS THE REAL OF

- EARA

GEKIDO URBAN FIGHTERS

FIEA 99 FIEA 99 FINAL FANTASY VII FORMULA ONE 92 FORMULA ONE 93 FORSAKEN G-POLICE G-POLICE 2 GRAN TURISMO CABLE EGE CLAVIER FORCE PACK MO

TMEDIEVIL 2
METAL GEAR SOUDH
METAL CEAR VISSION SPECIALS
MICRICHEM NEGAS
LEPORT IN MARKET MIKE TYSON BOXING MUSEL CA MARKA MUSEL CA MARKA 349 F 349 ë 199 2 NEED FOR SPRED PORSCHE 2000 NH. IXRPA.

PR-11 (ANA 2) RAUGOAL TYCOON 2 199 F 160 F 120 F 260 F 260 F 260 F 260 F 220 F 240 F 240 F 240 F 240 F 240 F GTA 2 GUARDIAN OF DARKNESS

GUARDIAN OF DARKN
MARAT OF BARKNESS
MERCULE
HAON ELOOD
ISS PRO
JONAN LONG RUGHY
PAMERZONE
LUCKY LUCKE
MAGIC CARPET
MEDICYLL
MITAL GEAR SOLID
MICKEY
MONACO GYA
NOTO RACER

100 F 149 F 100 F 149 F 149 F 100 F

STACL SOME? 2
NOTO BACER 2
NOTAN
NASCAE 90
NEA LIVI 90
OBDWORLD: LEXONE D'AND
PONT BLANK 2: 2DP
POPULOUS
RAYMAN
RG STUNT COPER
RIDGE BACER 4
REVOLUTION X REVOLUTION E ROCK'N ROLL RACING EMALL SOLDIERS AFEED FREAKS

MANETTE (MC) RALLONGE MANETTI

VMS

SILVER

STREET FIGHTER EX+ALPHA 2

"A ZAN HENN FARK () ("NY TANA TOMBI 2 ** 44 . R - V 2V ~ 17 E 299 F 198

100 F 00 F 00 F 140 F

1 , F

AAV AA VANDAL HEART 2 WORLD TOURING CARS WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER X /2-V ... XEE W

YANNICK NOAH ALL STAR TENNIS o

EPTRO 2 SPIRO 2 STREET FIGHTER EXPLUS ALPWA TAIL CONCERTO FALL CONCRETO
TRKERTS
TINE CRISIS
TOCA TOURING CAR 2
TOMB RAIDER 2
TOMB RAIDER 2
TOMB RAIDER 3
TRUE PINBALL
VIRUS
VERALLY 2
WIRLOUT 3
NOAM!

VIBREUR

SOLE+CHUCHU ROCKET 1490 F

JEUX NEUFS EUROPEENS 379 F SAR PALACE 2000

3 THE DOLPHIN 370 F VINTENDO ntendo 44+ ez world gp ntendo 44 onket+ ead+ expension

HEROES 3 Æ[_+. JOJO'S BIZARRE ADVENTURE MARVEL VS CAPCOM 2 MDK 2 MILENUM SOLLVER VINA LIGANG 1918 WURTAL KOMBAT GOLE

NINTENDO 64 COULEUR+PAR ACTION REPLAY PRO FORCE PACK VIEREUR

379 F 370 E

JOYSTICK ARCADR GUN (NC) MANETTR 99 E 149 E 129 E 379 F 379 F PLASMA SWORD

MINEGADE RACERS REACT WASE RESIDENT EVIL 2 ROADSTERM SE 'A KALCY 2

VOLANT+PEDALIER RALLONGS MANETTI

MANETTE .

Think you'll

POKEMON STADIUM

374 F 379 F 379 # 491 370 ž 379 ž

200 F 40 F 200 F

17/1

SPIRIT OF SPEED SOLL STAVE STAR WARS RACER STREET FIGHTER ALPHA 3 STREET PIGHTER 3 WIMPACT

MEMORT CARD MEMORT CARD 4X MANETTE+FORCE PACE

PERPECT BANK

1 **89 F** 199 F VOLANT MG 2 379 # THE NOMAD SOUR. 1 A - 1 A - 1 A - 1 A JA LE 379 F JEA VATA

AND A PERM -411

WILL ME THE TANK TO A THE TANK I AND A THE TANK I A THE T GAME BOOSTER EXTENSION DE MEMOLES TRANSFER FACK

JEUX NEUPS EUROPEENS

ANA -A A P 1 24 A

PROMO N64

399 ž Avy F

199 7

BOOM EXTREME 6

VIRANSEES PAU 99 F 129 F 149 F 199 F

F1 POLE POSITION FI WORLD O.I PORSAKEN GEX 2

TAZ EXPRESS HEXEN 200 F 207 F 200 F 90 F ME MYTHOLOGIES NEA LIVE 00 OFF ROAD CHALLENGE 47 F 47 F 43 F

300 F

TOP GRAN BALLY 2 WEERTI PMANIA 2000 WIT ATT THE WIT FATTINE ZEL A

TRACK FIELD SUMMER GAMES

99 # 100 # 99 # 149 # BOARDER 64 TLEMANIA RAILE FREAKS ITER COURT TENNIS EXTREME G2 ENTE PAR CORRESPONDANCE

TEL: 03.20.90.72.22 TEL: 03.20.90.72.32 FAX: 03.20.90.72.23 **ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE** CENTRE DE GROS Nº1 59818 LESQUIN CEDEX

e de palement Il Cheque postal III Cheque banquaire

ESPACE 3 PARIS RIVOLI

LILLE BETHUNE FAIDHEREE VAINNES

VOLTAIRE

01 40 27 88 44 #1 48 #5 42 ## PARLY 2 CERGY 3 03 20 57 84 82 03 20 55 67 43 02 97 42 66 91

GAME'S REGION PARISIENNE

Parly 2 01 30 55 10 20 Doual Cergy 3 01 30 75 05 42 Lille ST Quentin Ivelines Valence **91.30 57 13 43**

GAME'S NORD

VALENCIENNES

Signatures

GAME'S AUTRES LENS 03.21 #3 27 97 #7 71 AMIENS #3 20 13 92 92 REIMS **03** 22 03 26 MONTPELLIER #4 47 VAL THOIRY 03 27 41 07 13 #4 50

N DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros №1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.3: CONSOLES ET JEUX PRIX PASSE TI

D 200 Deformant D PLAYSTATION II OHEAMCAST > 1 4 x 251 - Unsided & July 50th plat Callesian 48th Guill Financia 65th 44 CCL x 40th cansaver & acc 20th TOTAL A PAYER

D GAVEBOY

□Contre remboursement +35F □ Mandat Cash COMMANDES LE 3615 ESPA

QUAKE ROBGTRON X TETRISPHERI V-RALLT ++

ET **3615 GAMES** 2723/mm

L'Histoire des jeux vidéo

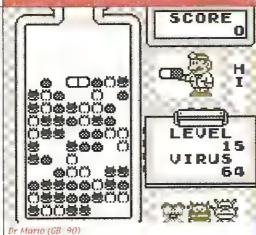
Partie 6 Game Boy et Neo Geo : des ancêtres que rour oppose...

L'époque des 8 bits s'est achevée dans notre dernier volet. La suite logique voudrait que nous parlions désormais des générations suivantes (Megadrive, Super Famicom) mais il est bon de faire une parenthèse importante sur deux consoles que tout oppose mais qui ont connu chacune un destin étonnant. Rares sont les consoles qui ont su s'imposer sur des marchés si différents, et surtout, sur une période aussi longue.



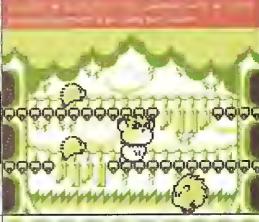
ésumé de l'épisode précédent : face au succès de la NES, de nouveaux constructeurs s'attaquent au marché. Sega avec sa Master System, puis Nec avec sa PC-Engine connaîtront néanmoins toutes deux une fin prématurée. Le roi Nintendo, détenteur des clés du développement, ne se laisse pas voler sa place de leader. Reste tout de même des jeux d'exception, en plus des souvenirs émus...

La Game Boy (ou le Game Boy), invention du regretté Gunpei Yoko, est une console étonnante, preuve du savoir-faire impressionnant de Nintendo iorsqu'i s'agit de marketing. Qui aurait pu, en effet, penser que cette petite console aux capacités limitées (processeur 8 bits de 4 MHz, RAM de 8 k, 4 niveaux de gris...) allait connaître un succès aussi phénoménal ? Et sur autant d'années ? Car même si tout le monde ne s'en souvient pas, il faut rappeler que la Game Boy est sortie au Japon en... 1989 | Aouch, voilà qui ne nous rajeunit pas, vindiou ! Paradoxalement, la GB se révèle moins puissante que toutes les concurrentes qui ont croisé son



chemin, de la PC-Engine GT à la Lynx (Atari), sans oublier, évidemment, la Game Gear (Sega). En fait, l'écran LCD (Liquid Crystal Display) de la console, au lieu de la desservir, a plutôt été un avantage. Les écrans rétro-éclairés des autres portables proposaient certes des graphismes de meilleure qualité, mais la consommation des piles était très importante (rien à voir avec la trentaine d'heures d'autonomie de la GB). Un détail qui, ajouté au fait que la GB était une vraie portable que l'on pouvait réellement mettre dans une poche, a joué en faveur de sa large diffusion. Ne restait plus que des jeux de qualité sur ce support qui, manifestement, avait un bel avenir devant lui. Des titres comme Final Fantasy Adventure, Metroid II, Castlevania II, Mario Land ou l'incontournable Tetris (sorti en même temps que la console) ont définitivement imposé la GB comme la portable la plus célèbre et la plus rentable de cette fin de siècle. Coup de maître pour Nintendo, qui aura, depuis, joué constamment au yo-yo avec le succès (Super Famicom : succès ; Virtual Boy : échec ; Nintendo 64 ; succès mitigé ; Disk Drive 64 : échec ; Pokémon : succès ; Dolphin : ?).

Il aura finalement fallu attendre de longues années avant de voir apparaître la GB Pocket (avec un écran





Kirby's Dream Land 2 (68, 95)



Chost 'n' Goblins (68-99)



Donkey Kong (GB 94)



Gunpei Yoko, inventeur de la Game Boy.



Fatal Fury Special (Neo 6eo, 93)



The king of Fighters 44 (Neo 600, 44)

un peu plus large - 1996), la GB Light (avec un écran rétro-éclairé - 1998) et, surtout, la GB Color (avec euh, de la couleur - 1998), dont le succès fut lui aussi immédiat. Les capacités de la GB ont, à chaque fois, franchi un palier pour atteindre un statut que l'on peut qualifier d'honorable, désormais, avec sa version couleur : processeur 8 MHz, 32 K de Ram et 16 K de Vidéo Ram, jusqu'à 56 couleurs affichables . Fidèle à sa politique de renouveau perpétuel - et parce qu'il ne désire laisser à personne d'autre, le soin de prendre de réelles parts de marché dans le domaine des consoles portables - Nintendo a d'ores et déjà annoncé le successeur de la GB Color : la GB Advance (nom provisoire). Cette dernière devrait, bien entendu, être compatible avec sa grande sœur et sera beaucoup plus puissante : processeur 32 bits, plus de 500 couleurs affichables, écran de 240 x 160 pixels (contre 160 x 144 pour la GB Color). . La nouvelle portable ne sera toutefois pas capable de gérer la 3D - ou alors de façon rudimentaire - et ses capacités devraient se rapprocher, au final, de celles de la Super Famicom! On attend évidemment avec impatience de voir à quoi va bien pouvoir ressembler ce nouveau bébé... On espère une sortie début 2001 ?



Crossed Sword (Neo Geo, 91)



Art of Fighting (Neo Geo, 92)



Metal Slug (Neo Geo, 96)

L'exception Neo Geo

Changement de style avec SNK et sa célèbre Neo Geo. On ne parle pas de la Neo Geo Pocket, certes plus puissante que la GB mais qui n'a pas connu, et c'est normal, le dixième de son succès, mais bel et bien de la console à la robe noire et aux cartouches énormes qui a fait rêver des milliers de joueurs d'arcade. Apparue en 90, la Neo Geo s'est tout de suite démarquée par une chose : son prix. Les jeux, notamment, coûtaient en moyenne 1 800 francs (!). Du délire. Les prix n'ont d'ailleurs jamais vraiment baissé - la ROM des cartouches reste un produit cher - laissant échapper la Neo Geo à la plupart des bourses. SNK n'a pas voulu faire une console grand public ; leur machine pouvant en fait recevoir les mêmes cartouches - enfin presque, leur format était légèrement différent - que celles utilisées dans les bornes d'arcade MVS. La Rolls des consoles pour un public fortuné de connaisseurs.. Voilà ce qu'est la Neo Geo. Ce qui est étonnant, c'est de découvrir les capacités de la machine et de se rendre compte que dix ans après, SNK continue à sortir des titres (certes quasiment plus maintenant) qui exploitent de façon proprement incroyable cette dernière. Avec deux processeurs 8 et 16 bits, 56 MB de DRAM, 512 K de VRAM et 4 096 couleurs affichables pour une résolution de 320 x 224, on comprend qu'à l'époque, la Neo Geo ait fait figure de curiosité et de bombe ludique. Désormais, ce n'est plus vraiment le

Ce qui a démarqué SNK et a fait de sa console une machine légendaire, tout le monde sait que ce sont les jeux de combat. Le concurrent le plus sérieux et le plus productif de Capcom, dans ce domaine, a toujours été SNK. Avec la série des Art of Fighting, des Fatal Fury, des Samuraï Spirits ou encore les Last Blade, la Neo Geo s'est posée en reine incontestée du jeu de combat pur. Ajoutez à cela - ce n'est pas qu'un détail - des sticks énormes et superbes dans leur maniabilité et vous avez vraiment « the

ultimate fighting game machine ». Nous avons eu toute une décennie pour nous en rendre compte et en être persuadés .. D'abord limitées à 330 Megabits (on divise par 8 pour avoir l'équivalent en Megabites ou Mo), les cartouches Neo Geo ont fini par dépasser allègrement ce que l'on croyait être une limite. Cela n'a, bien entendu, pas joué en faveur d'une baisse de prix du système, le support cartouche coûtant toujours cher à fabriquer. S'intéressant enfin au grand public - et conscient que la Neo Geo était un produit de luxe - SNK se décide à sortir la Neo Geo CD en 94. Elle connaîtra surtout un succès d'estime mais



The king of Fighters '94 (Neo Geo, 94)

fera tout de même le bonheur de bien des joueurs. Seul véntable problème : les temps de chargements. Les jeux SNK, gourmands en mémoire, prenaient souvent une bonne minute pour se charger. Et pendant le jeu, les chargements étaient encore fréquents (de 20 à 30 secondes, la plaie) ! Une version améliorée de la Neo CD (La Neo Geo CD Z, avec un lecteur double vitesse de 300 Ko/seconde) a vu le jour plus tard mais elle n'a jamais été distribuée à grande échelle. Les joueurs les plus accros ne supportaient de toute façon pas d'avoir à patienter entre chaque partie et préféraient payer un jeu en cartouche quatre ou cinq fois plus cher pour éviter ce désagrément. C'est ça la puissance du portemonnaie! Quand on aime et qu'on a les moyens... SNK a tenté de passer à la 3D en 98, avec sa Hyper Neo Geo 64, en arcade, mais le résultat (avec Samuraï Spirits 64 par exemple) a été plutôt décevant. Avec la Neo Geo Pocket, on s'apercoit en tout cas que le célèbre constructeur japonais aime s'attaquer à tous les défis. On ne peut pas lui enlever ses indéniables qualités de développeur en ce qui concerne les jeux, puisque c'est tout de même SNK qui a développé 50 % des titres existants sur Neo Geo... Un bel exemple de fidélité aux joueurs.

A suivre

Le ieu vidéo

Alors que le Japon se calme un peu après la déferlante PlayStation 2 et tandis que Sony refait ses comptes, Hintendo jubile en célébrant sa 100 millionième Game Boy vendue! Champagne! Mais dans le même temps, le monde ludique ne s'arrête pas de jouer et, entre infogrames qui part à la conquête d'Hollywood et les rappeurs qui s'approprient des samples de Soul Calibur. il devient de plus en plus évident que les jeux vidéo n'ont rien d'une simple mode. Joueurs de tous les horizons, réjouissez-vous!

Le triomphe de la Game Boy

Boy (au passage, on devrait dire « Le Game Boy », mais bon), de Game Boy Pocket ou de

Game Boy Color, vous êtes en tout cas désormais 100 millions de joueurs à la posséder dans le monde! Un record phénoménal qui fait de cette machine la console la plus vendue de tous les temps, loin devant la NES et la PlayStation qui pourtant s'enorgueillissent d'environ 80 millions d'exemplaires écoulés chacune. Rappelons pour la petite histoire que ce pavé grisâtre est né en

domination sans partage sur le royaume de la portable dont elle détient 99,8 % de parts de tirer sa révérence !

Que vous la connaissiez sous le nom de Game marché. Sachez aussi que sa deuxième vie a été lancée grâce à l'explosion du phénomène Pokémon, car, à l'époque, il ne restait plus que

3 jeux en développement sur la console. Eh tout à coup, le miracle! Avec sa ludothèque tout simplement gigantesque et en expansion permanente, ses capacités sans cesse repoussées, la Game Boy est vraiment la machine de tous les exploits. Pourtant, paradoxalement, ce succès phénoménal engendre quelques difficultés du côté de Nintendo qui a même dû repous-

EMINEM

1989, ce qui représente près de 11 années de ser la sortie de la Game Boy Advance tant la GB première du nom ne semble pas vouloir

And the winner is...

Retrouvez chaque mois le top 5 des meilleures ventes japonaises, européennes et désormais américaines toutes consoles confondues. A cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de mai et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois (les sorties des derniers titres PlayStation 2 et du nouveau Zelda ne sont donc pas pris en compte). Nos sources sont les magazines Weekly Famitsu (Japon), CTW (Europe) et l'Interactive Entertainment Services (U.S.A.).

- 1. Kirby Star 64 (N64)
- 2. Tekken Tag Tournament (PS2)
- 3. Dead or Alive 2 (PS2)
- 4. Warioland 3 The Mysterious Music Box
- 5. Marvel VS Capcom 2: New Age of Heroes (DC)

Top 5 européen

- 1. WWF Smackdown ! (PS)
- 2. Pokémon Red and Blue (GBC)
- 3. Syphon Filter 2 (PS)
- 4. MediEvil 2 (PS)
- 5. F1 2000 (PS)

Top 5 Etats-Unis

- 1. Pokémon Stadium (N64)
- 2. WWF Smackdown! (PS)
- 3. Syphon Filter 2 (PS)
- 4. Mario Party 2 (N64)
- 5. Gran Turismo 2 (PS)

Soul Calibur sur la scène Rap



Le 21 avril dernier, aux Etats-Unis, le célèbre rappeur Eminem sortait son nouveau single intitulé The Real Slim Shady. Bon, voilà, très bien. Perso n'étant pas supra fan de ce genre



ne me serais pas précipité sur le titre, sauf que là, hop, surprise, le gars a ajouté une petite subtilité : des samples de voix et musíques de Soul Calibur! Excellent, surtout qu'on entend le tout très clairement et un peu partout dans le morceau. En version japonaise qui plus est. Visiblement le rappeur exubérant a complètement craqué pour le jeu et son ambiance sonore vraiment classe. Tant mieux pour Namco, tant mieux pour nous. « Come back to the stage of history... Yooooo, meeeen!».

Un chat couvert de gloire

La cérémonie du 4º Japan Game Grand Prix qui se tenait à Tokyo a vu le couronnement d'un petit jeu aussi délirant que tout



mignon. Ainsi, c'est Doko Demo Issyo de Sony qui, après s'être vendu à plus de 750 000 exemplaires au Japon, a raflé la plupart des prix. A noter que les personnages du jeu (qui marche essentiellement sur Pocket Station) comme Toro sont devenus en quelques mois aussi populaires que Pikachu ou Hello Kitty (tiens, un autre chat, décidément). Sinon, pour le reste, Square a comme d'habitude réalisé une belle moisson tandis que le jury n'a pas été insensible aux charmes de Soul Calibur. Si la PlayStation domine, la Dreamcast a déjà donné naissance à quelques lauréats. (cf. ci-contre Grand Prix du Jury)

La PlayStation 2 cartonne, Sony grimace



Attention, pas d'amalgame hâtif. Il existe deux entités chez Sony. D'un côté Sony Computer s'occupe de la PlayStation et de l'autre Sony Corporation regroupe l'ensemble de l'activité du groupe. Tout ça pour dire que Sony Corp, a récemment annoncé que les profits de la société avaient chuté de près de 32 % par rapport à l'année fiscale précédente. Alors, si les profits de Sony s'élèvent encore à 121,84 milliards de yens (soit près de 8 milliards de francs), ce chiffre montre un net repli par rapport aux 12 milliards de profit enregistrés en 98/99. Pour Sony, il s'agit de la seconde année de baisse sérieuse, une situation qui, d'après les analystes nippons, devrait perdurer encore dans une moindre mesure l'année prochaine. La chute du cours du Yen (- 15 % par rapport au dollar et - 25 % par rapport à l'Euro) est bien évidemment

à prendre en compte. Toutefois, si vous vous demandez ce qu'il en est pour Sony Computer Entertainment, la branche qui boostait tous les chiffres du groupe ces dernières années, eh bien, Sony a annoncé que les importants investissements consentis pour le lancement de

la PlayStation 2 ont fait baisser le résultat d'exploitation de la section jeu vidéo de 43,3 %. Mouais, rappelons que dans le même temps, Sega perdait plusieurs milliards et ce depuis trois ans. Ce n'est pas la grande joie, mais bon, pas de quoi trop paniquer encore.

Plus riche que prévu

Une belle erreur dans les prévilles estimations alors ? Tout simsions de profit (genre Sega, le mois dernier), généralement, ça la fout mal. Pourtant, vous allez trouver ça paradoxal mais, chez accueilli la nouvelle en débouchant le champagne. J'avoue, c'est assez compréhensible dans le fond puisque l'erreur s'est produite, hum, on va dire dans le « bon sens ». En effet, les analystes de la société pensaient finir l'année fiscale 1999 avec un revenu global de 900 millions de yens, eh bien perdu, il faudra plutôt compter sur une cagnotte de 2 milliards de yens (soit environ 130 millions de francs) ! Dans la foulée, le profit net passe donc à 800 millions de yens (la bagatelle de 52 millions de francs) et atteint carrément des sommets records. Pourquoi une telle bourde dans

plement car Square ne prévoyait pas un tel succès de Final Fantasy VIII aux Etats-Unis et en Europe. En clair, l'Occident, oui, nous Square Japon, on a plutôt représentons désormais beaucoup pour les ch'tites finances de Square. On commence à comprendre qu'ils soient pressés de sortir leur FFIX, X et XI... histoire que les rêves des joueurs et ceux des business men se rencontrent.



Infogrames

courtise les stars

Voici, en effet, l'objectif premier de la nouvelle entité d'Infogrames baptisée I-Stars. Bon, alors, le « I », bien évidemment, n'a pas été juste posé là pour faire beau mais signifie Interactif, parce que dans le fond, il s'agit toujours de jeu vidéo. Si, si. Dans leurs locaux tout jolis, tout nouveaux basés à Los Angeles, l'équipe d'I-Stars s'attachera donc à signer de multiples contrats visant à obtenir les droits de films, de livres ou de séries télé pour ensuite en

tirer des adaptations vidéo-ludiques. Pour Bruno Bonnell, dirigeant d'Infogrames : « Notre label I-Stars va jouer un rôle primordial dans le futur de la société. Nous ne souhaitions pas nous arrêter à nouer des contacts avec Warner Brothers, car nous avons de nombreux projets et plans assez agressifs pour créer de nouvelles franchises issues de programmes de divertissement hollywoodiens. C'est d'ailleurs pour cette raison que nous nous installons à Los Angeles, au cœur de cette industrie. » Euh, juste comme ça, il me semblait que jusqu'à présent, il était de notoriété publique que les jeux à licence ne donnaient que rarement naissance à des chefs-d'œuvre ludiques. Mouais, wait and

Grand Prix du Jury

Doko Demo Issyo (Accompaniment Anywhere) - Sony C.E., Pocket Station

Prix d'excellence :

Doko Demo Issyo - SCE, Pocket Station Pocket Monster Gold/Silver - Nintendo, GB Final Fantasy VIII - Square, PS

Seaman: Forbidden Pet - Vivarium, DC Dance Dance Revolution 2nd ReMix -

Konami, PS

Grand Prix de la programmation :

Soul Calibur - Namco, DC

Grand Prix du graphisme :

Seiken Densetsu Legend of Mana -

Square, PS

Grand Prix de la cinématique :

Final Fantasy VIII - Square, PS Grand Prix du scénario :

Valkyrie Profile - Enix, PS

Les Américains à fond dans le jeu!

Le chiffre est impressionnant. En effet, d'après une étude menée par l'organisme américain Peter Hart Research Associate, 60 % des jeunes Américains âgés de 6 ans et plus jouent régulièrement à des jeux vidéo ! Porté à l'échelle des Etats-Unis, il s'agit tout de même de 145 millions d'individus qui s'adonnent à cette activité que nous chérissons tous. Douglas Lawenstein, président de l'IDSA, l'institution de régulation des jeux aux States, s'est même permis d'ajouter à l'occasion : « Jusqu'à présent, on avait l'habitude de dire que les jeux vidéo n'intéressaient que les jeunes, mais aujourd'hui la situation a bien changé. En fait, on trouve désormais des mères au fover, des professeurs, de plus en plus de filles et même des personnes âgées qui trouvent là un excellent moyen de détente. Ce nouveau visage du joueur-type constitue la raison principale expliquant le développement incroyable de notre activité, » Pays du divertissement par excellence,

les Etats-Unis montrent bien la voie à un phénomène qui se généralise aussi jour après jour en Europe. C'est une certitude, le pad à la main, nous n'avons pas fini de nous éclater seuls ou entre potes.



Si les musiques de jeux vidéo restent encore assez marginales chez nous, les amoureux du genre ne cessent de se multiplier et visiblement il s'agit de véritables passionnés. C'est donc pour eux, et pour tous ceux qui souhaiteraient en connaître un peu plus qu'est née cette rubrique. Etant dédiée toutefois en priorité aux fans de longue date, que ces derniers n'hésitent pas à m'envoyer (jchieze@hfp.fr) leurs éventuelles idées ou appréciation pour mieux faire évoluer cette rubrique qui reste avant tout la vôtre. Entre les bandes originales pure tradition et les musiques réorchestrées, vous comprendrez bientôt que les meilleurs jeux vidéo

ne se contentent pas de charmer vos yeux...

Vagrant Story

• Référence : 🔝 👔 🌬 🎏 • Durée : 🗷 🛶 🕟 🕕

99999999999

ar sa puissance et la richesse de son instrumentation, le style d'Hitoshi Sakimoto est reconnaissable entre mille! Alors qu'il travaillait en free-lance lors de la composition de ses chefs, d'œuvre tels que Tactics Ogre, Final Fantasy Tactics ou plus récemment Radiant Silvergun, Sakimoto San travaille désormais exclusivement pour le compte de Square. Une excellente nouvelle lorsqu'on juge de la qualité incroyable de sa dernière création. Marquée par la rigueur martiale des percussions et des cuivres exploités à outrance, l'ensemble de la bande son de Vagrant Story distille une musique au caractère épique. Les

phrasés musicaux sont énergiques. et installent une atmosphère de tension quasi permanente soulignée a merveille par l'emploi sec des cordes. Toutefois une impression de magnificence se dégage inexorablement de cet album aussi complet (plus de 2 heures et demie de musique l) que varié dans les styles abordés. On dénombre ainsi trois registres différents les musiques d'ordre guerrier. les mélodies poignantes et les nappes sonores d'ambiance il est evident que Sakimoto San excelle dans les deux premiers registres où il parvient à mêler émotion (grâcera

VAGRANTSTORY

Subject to the subject of the state of the subject to the subject

VAGRANTSTORY Original Soundtrack

là pour souligner la nature tourmentée des protagonistes. Plus que des mélodies recherchées, il s'agit donc plutot de nappes conores langoureuses, teintées de quelques accords plaqués au piano. On obtient ainsi une œuvre impressionnante sachant accorder une place de choix

'alternance entre thematiques sombres et mesures s'accélérant vivement avec emploi des violons) et caractère plus brutal. Le son semble alors s'éléver pour ensuite se répandre en une apothéose d'explosions de percussions souvent mises en valeur par des chœurs très présents. De nombreuses musiques sont aussi aux émotions musicales.

A . mertal to extra time in steel , at the section of the second section of the section of the section of the second section of the sec The second of t

Symphonic Suite Final Fantasy

• Durée : 39 4

9999999999

Avis

n 1994, tout le monde en révait sans oser trop y croire non plus. C'est pourtant à cette période que Square combla ses fans en leur offrant, en nous offrant, le tant attendu premier album symphonique de la pres-tigieuse (saga Final, Fantasy, Regroupant quelques extraits des musiques issues des épisodes I et ll, cet album fut enregistré en concert par l'orchestre symphonique de Tokyo qui s'illustre ici fort brillamment. Les musiques originales de Nobuo Uematsu sont magnifiquement adaptées par les arrangeurs/orchestrateurs (Katsuhisa Hattori, Takayuki Hattori) qui ont su retranscrire toute la force des partitions originelles composées alors pour la NES. On se donte que la tâche ne fut pas aisée, et il suffit pour s'en rendre compte de comparer le theme de Final Fantasy II



dans sa version originale à sa réorchestration dans cet album. La majestueuse mélancolie est ici traduite aux violons, doublée par les voix de femmes, interrompues par des intermèdes joués aux trombones et aux cors où l'inquiétude et a peur se font ressentir. La musique de combat de FF2 se caractérise par l'omniprésence de la batterie, soulignant le caractère brutal de l'alterçation, ponctué par les interjections

des bois. Suivent ensuite Le Prologue, sublime thème recurrent de la série, plein de candeur et de dignité. À noter aussi Le Prélude dans une version remarquable, avec les délicats arpèges égrenés à la harpe, ainsi que la merveilleuse scène VI, avec l'utilisation bienvenue des cordes pincées pour Le volcan de Guido et des arabesques orientalisantes sur un motif lancinant aux cordes. Enfin le grandiloquent final toujours teinté de langueur clos la suite symphonique en apothéose



APPENDING TO STATE OF THE PARTY OF THE PARTY

Pour se procurer ces fameux albums, il existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques telles que Tonkam ou Konci si vous êtes parisien, soit vous croisez les doigts pour que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province (à Rouen par exemple, allez faire un tour du côté de la Rue aux Ours). Sinon un seul moyen bien pratique et efficace (on trouye absolument tout !): le Net. Voici les meilleurs sites bien évidemment sécurisés (tous testés sans problème) qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des com-

mandes particulières, la classe en un mot. Selon les sites, les délais de livrai son varient d'une semaine à un mois.

CD JAPAN

(http://www.cdjapan.co.jp) GAME MUSIC ONLINE

(http://www.gamemusic.com) ANIME NATION

(http://store.yahoo.com/freethought/ /index.html)

(http://www.tokyopop.com/tokyopop)

(http://www.the-place.com)

nt())rvie

Après avon achern la composition de la camaoriginale de l'agrant Story, Hitosta Sakimoto nors a accordé ense interview comptète du il nous en apprend un peu plus sur sa derdiere composition Une interview dont reus pourres découvers la beconde partie des la mois prochais

Hitoshi Sakimoto (Square)

Quels sentiments particuliers vouliez-vous retranscrire dans la partition de Vagrant Story ?

esston one

Comment avez-vous procédé pour l'écriture de la bande son de Vagrant Story ?



Le jeu comporte différentes atmosphères musicales. Cela a-t-il influ-

encé votre manière de composer ?

Au fil des jeux, vous avez développé un style très personnel. D'où proviennent vos inspirations ?

Les infos du Net de Chaudes du

En ce beau mois de mai où une bonne partie de la rédaction part vers les stands encombrés de nouveautés de l'E3, il n'est pas si facile de s'occuper de la rubrique Netp@d. Il y a, en effet, le risque de faire doublon avec certains jeux qui vont vous être présentés dans notre cahier spécial et c'est un peu dommage. Nous avons toutefois essayé d'éviter certains écueils assez évidents et Netp@d devrait pouvoir se démarquer de façon assez Nette... Enfin, on l'espère...

PlayStation 2

Voici quelques extraits d'une interview des producteurs d'Onimusha (PS2) : « Nous voudrions créer une musique qui rende les Japonais fiers, lorsqu'ils l'entendent. Je pense que les gens trouvent le Japon moderne ennuyeux, et que les Japonais euxmêmes ont perdu quelque peu leur fierté. Nous voudrions faire s'exprimer la vieille culture japonaise de l'ère Sengoku, des samuraïs, de Kurosawa etc. (...) Je pense que la vie d'un samouraï est simple et pure ; les jeunes gens aujourd'hui n'ont aucune idée de ce que cela pouvait être. La seule façon dont les adolescents apprennent la vie des samouraïs aujourd'hui, c'est au travers du manga « Vagabond ». Nous voulons que les joueurs apprennent à connaître cela et l'apprécient. Nous pensons que les gens hors du Japon peuvent l'apprécier aussi. Nous aimerions qu'un film basé sur Onimusha voie le jour et que les gens en apprennent davantage sur la culture japonaise traditionnelle. »

3DO annonce qu'il a reçu sa licence PS2. En tant qu'éditeur tiers, le développeur peut donc s'atteler à la tâche et sortir des jeux sur le territoire nord-américain. D'ici à mars 2001, une dizaine de titres sont d'ores et déjà prévus. Parmi eux, on en connaît quelques-uns. Ne lachant définitivement pas sa licence, 3DO nous proposera tout d'abord Army Men : Sarge's Heroes 2 et Army Men: Air Attack 2, qui font, bien entendu, suite aux jeux existants déjà sur PlayStation. Il y aura également World of Destruction: Thunder Tanks et l'incontour nable Might and Magic. Il y a des éditeurs qui savent se renouveler, ça fait plaisir. Plus de détails dans notre cahier E3, si Dieu et 3D0 le veulent bien.

Je ne peux m'empêcher de vous parler d'une simulation qui m'intéresse, moi, au plus haut point : il s'agit de Japan Grand Sumo Wrestling, de Konami (PS2), qui devrait sortir au Japon à la rentrée. Le Sumo est une discipline méconnue en France, que seuls les câblés peuvent regarder grâce à certaines sessions sur

Eurosport. Ces énormes bambins (ils pèsent de 115 à 230 kilos!) ne semblent pas se battre avec beaucoup de finesse mais il y a des tactiques de déstabilisation étonnantes. Le jeu devrait comporter des phases d'entraînement spécifiques et vous pourrez même suivre vos joueurs d'une génération sur l'autre, le fils héritant des qualités combatives de son père!



Quelques précisions supplémentalies concernant le Shin-Sangoku Musou de Koe (PS2). Le jeu vous invite à incarner un per sonnage qui se bat en même temps contre des dizaines d'assaillants sur différents champs de bataille. Ce devrait être le premier jeu d'alkki Tousen a (= un soldat contre de file and so

Toujours du côté de Koei, signalons une initiative intéressante : le développeur a, en effet, lancé un appel aux joueurs en leur demandant de bien vouloir lui envoyer leur photo (de profil et de face), et ce afin d'intégrer leurs visages dans un jeu PS2 à venir. Seuls 50 visages seront retenus et on ne sait pas encore de quel genre de jeu il va s'agir. Ne vous emballez pas : à l'heure où vous lirez ces lignes le concours sera terminé...

Petit détour du côté du site <u>www.evildead-game.com</u>, qui propose de nouvelles photos et vidéos du jeu Evil Dead : hail to the King (THQ, PS et PS2). On ne peut pas enco



re trop se prononcer sur la qualité globale du produit mais le site se révèle assez sympa. Disons que l'on peut s'attendre à un jeu « d'horreur » qui ne se prend pas trop au sérieu « .

Une télécommande PS2, pour gérer le lecteur de DVD-Vidéo de la console, est d'ores et déjà prévue. Ce ne sera pas un produit officiel Sony mais celui d'un constructeur tiers: InterAct. Cette télécommande devrait être disponible en même temps que la PS2 aux Etats-Unis.

Ouelques détails concernant Metal Gear Solid 2 (PS2) : le moteur du jeu devrait être grandement retravaillé. « Nous essayons de développer une technique qui n'utilise énormément de polygones Personnellement, je ne recherche pas avant tout la beauté graphique » aurait déclaré Hideo Kojima. Ce qui intéresse plutôt le pere de Solid Snake, c'est la possibilité de manipuler son personnage avec davantage de liberté et de mettre en place de nouveaux concepts. Kojima recherche en fait des « sensations » et aimerait que l'on puisse « ressentir », par exemple, la température ou l'humidité d'un endroit. Vue, sons, vibrations... Quelles vont être les révolutions de cet épisode ? On attend avec impa tience de voir, mais le jeu n'est pas prévuavant fin 2001...

Kadokawa Shoten (grand éditeur japonais) annonce la sortie d'un nouveau RPG sur PS2: Orphen Sorcerous Stabber. Tiré d'un film d'animation, il propose des graphismes pour le moment assez bluffants. Il sera également beaucoup plus « action » qu'un RPG traditionnel, a priori.



Pour rire, Enix a encore repoussé la date de sortie de son Dragon Quest VII (PS). Les dernières informations nous expliquaient que c'était pour cause d'incompat b lité avec la PS2. Cette fois, le jeu est censé sortir fin juin et on imagine qu'Enix va, enfin, se tenii à cette date. En effet, quelques semaines plus tard (le 19 juillet exactement), c'est Final Fantasy IX qui est censé arriver sur le marché. On imagine bien qu'Enix a envie de ratisser large avant ce blockbuster...

Acclaim se lance à fond dans l'adaptation de titres sur PS2. On vous explique tout cela dans notre cahier E3 mais puisqu'il faut tout de même que je fasse mon boulot, sachez que l'éditeur américain s'est procuré la licence Ferrari et a bien l'intention d'en profiter. En 2001, en plus de Shadow Man: 2nd Coming et de Big Wave Surfing, il y aura donc Ferrari 360 et Ferrari Grand Prix. Et puis un jeu de base-ball aussi, mais ça nous intéresse déjà moins...



Avez vous remarque que la fille emblématique des quatre premiers Ridge Racer, Reiko Nagase, a laissé sa place à une autre pin up virtuelle dans RR V ? Le nom de cette dernière est Ai Fukami, et nous nous sommes dit que ce serait une bonne idée de vous la presenter de nouveau, photo à l'appui. C'était la news inutile du jour...



Les prévisions de ventes de la PS2, du côté de Sony, sont les suivantes, pour cette année 2000 : 4 millions au Japon, 3 millions aux Etats-Unis et 3 millions en Europe. Dans le même temps, la compagnie prévoit toutefois une baisse d'environ 10 % des ventes de jeux, estimant qu'une part des acheteurs de PS2 se serviront de la console en tant que lecteur de DVD uniquement.

Dans une enquête menée par le magazine japona's Famitsu, lors du dernier Tokyo Game Show, de nombreuses questions concernant la PS2 et ses acheteurs ont été posées. Voici quelques résultats :

Quels sont les jeux que vous attendez le plus sur PS2 ?

- 1) Final Fantasy X
- 2) Final Fantasy XI
- 3) Armored Core 2

Ou'allez-vous faire de votre PS maintenant que vous avez une PS2 ?

- 1) Les utiliser toutes les deux (50,6 %)
- 2) La mettre de côté (33,6 %)
- 3) La vendre ou la donner (10,7 %)

Combien de jeux PS2 possédez-vous ?

- 1) Un (36,6 %)
- 2) Deux (25,5 %)
- 3) Aucun (15,6 %)

Pourquoi n'achèteriez vous pas de PS2 ?

- 1) Il n'y a pas de jeux qui m'intéresse (30,3 %)
- 2) C'est trop cher (30 %)
- 3) Je la veux, mais elle n'est plus dispo! (19,4%)

Rumeur : Sega aurait accordé à Acclaim le droit d'adapter plusieurs de ses titres arcades (Zombie Nevenge, Crazy Taxi...), ces derniers ayant alors une chance de se retrouver... sur PS2 | Des informa-tions contradictoires sembient parvenir des bureaux de Sega et d'Acclaim, on ne sait donc pas trop, au final, à quel Saint se vouer. Si la rumeur se confir-me, en tout cas, ça va faire pas mai de

Bien connu pour ses jeux de course ou de combat, Namco l'est toutefois un peu moins lorsqu'on évoque le RPG. Les dernières photos en date de Tales of Eternia (PS) promettent néanmoins quelques bonnes heures de plénitude. Notez que vous pourrez invoquer dans le jeu, des créatures nommées Efreet ou Ondine. Ça ne vous rappelle rien ?...



L'association Square-Coca-Cola se porte décidément à merveille. Après la pub mettant en scene les personnages de FFIX, voici venir toute une série de figurines vendues avec les bouteilles de la marque. If y a des * des FFVII à IX, et chacun d'eux trois versions : « Deformed I. « Real » et « Crystal ». En tout, il y a 72 figu rines (!). Les curieux disposant du Net et sachant lire le japonais - ça limite - peuvent aller faire un tour sur le http://web.square.co.jp/gamefan/index_ff-goods.html pour plus de précisions.



Dreamcast

Sega Japon ne cesse de tenir conférence sur conférence. Hop, une révélation par-ci, vlan une annonce fracassante par-là, Ainsi, après avoir dévoilé le projet DreamEye et la réorientation purement Internet de la société, Sega a désormais rendu public son ambition d'entrer sur le marché des télécommunications mobiles. Première étape du plan : la conception de nombreux titres sur ce format. Mon petit doigt tout crochu et fatigué me dit que ça va bientôt parler de W.A.P. à toutes les sauces (Wireless Application Protocol)...

C'est pas cool, ça. Moi qui pensais pouvoir apprendre à draguer gentiment avant l'été. voilà que Nec Interchannel a annoncé le report de la sortie de Sentimental Graffiti 2! En effet, la suite de cet excellent jeu de drague bien jap' est malheureusement retardée à cause du départ imprévu de nombreux membres de l'équipe de développement! Pas très courant de se barrer juste avant la fin du jeu, au moment où on pourrait en récolter les fruits, l'argent, la renommee et tout et tout. Enfin, bon, c'est comme ça et vous savez ce qu'en pense Chris..

A défaut de savoir avec certitude si le prochain jeu d'ASCII sera passionnant, au moins son titre reste plein d'espoir : Lack of Love (ou Manque d'amour, en V.F.). Il s'agira d'un RPG offrant une vision très futuriste de notre Terre désormais peuplée



nitivement tout partenariat avec Sony, Sega et Nintendo! Mais l'affaire ne s'achève pas là. En effet, Microsoft a alors essayé de voir s'il n'etait pas possible de rendre compatible les Jeux Dreamcast avec sa X-Box (et pas le contraire!), mais des problemes de couts sont évoqués, pour l'abandon de cette idée. Autre rebondissement, la boite de Redmond serait actuellement en train de négocier avec Nintendo pour une histoire de compatibilité. Ca bataille sec. En rappelant que précédemment Microsoft avait tente de vendre sa technologie Windows CE à Sony pour l'intégrer à sa PlayStation 2 (echec I), on perceit bien que Bill Gates parait decide faire de l'aventure vidéo-ludique son nouveau cheval de bataille. Faut dire qu'en ce moment, vu comme c'est la fête avec sa cassade de procès et de cours d'action en chute libre, il lui faliait bien dénicher un nouveau tilon pour retrouver ses milliards! Sacré Ellou.

Nintendo 64 et Dolphin

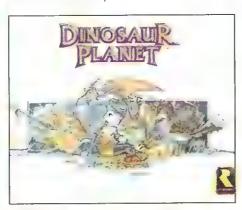
Rare a confirmé que la suite de Perfect Dark verrait bien le jour sur Dolphin. Autre confirmation bien intéressante : une équipe est même en ce moment en train de développer le bébé! Pour une nouvelle...

V. a Conna self z la foire du l'evie et de ator a list redeficience quire popul paste t, ad se't, e/ the (0) as que to skit parte opertir Fire at retes co arestone the metro the evalue cessed at on a lateral great one ben'so, est ereplica de tinter do Enjetter & le costi inte a n'est pas tres Mile IB. + It Gor will be to a chear of to sees are est to be scarters not reit a cotty to so for a sign to all or THIS are a te attended the term of the EXPLOYED A Edito - FREZ UM JULINITOR au top us to ... des tides 13 su ... cotable comes, det l'acture vos VICTOR COMP AT A TORUS SOPER GO Nation nest post in entite in 150 in on eletterationencias partira cas an Poner or et a Moro, he ex der est

- 1 Pokémon Stadium (Nintendo, N64)
- 2. Pokémon Yellow (Nintendo, GB)
- 3 WWF Smackdown (THQ, PS)
- 4 Gran Turismo 2 (SCE, PS)

- Crazy Taxi (Sega, DC)
- Mario Party 2 (Nintendo, N64)
- 7. Pokémon Red (Nintendo, GB)
- Pokémon Blue (Nintendo, GB)
- Tony Hawk's Pro Skater (Activision, PS)
- 10. Syphon Filter 2 (989 Studio, PS)

Il est assez intéressant de constater à quel point les derniers gros titres de la Nintendo 64 seront développés par Rare. Parallèlement à Banjo-Tooie, le développeur anglais vient de dévoiler Dinosaur Planet. Deux héros seront ici disponibles, Sabre et Krystal, deux félins au look très détaillé qui devront errer à l'époque préhistorique en affrontant plus de 50 types de dinosaures différents. A l'image de Donkey Kong, le jeu utilisera l'Expansion Pak, pour des graphismes qu'on attend sublime. Espérons alors que l'aventure sera à la hauteur de sa réalisation technique.



Ar es un péro roreva sur Dremincast Domenor si tagliciase la alamendo 64 Cetto fisco est Eponique si el chargera et provisor or en dialto i conture en 30 mb i de electroptise Domenon 3. Electro Tawisches Lement Del Interessant dialtre reste qui fitti sena le li cro de la 161 via si permittant di teraginavec le cristine de electrope plus personnelle. Nota se instituis de l'interet de la chose des le 28 juillet.



Grâce à la sortie de Pokémon Stadium, la Nintendo 64 a repris des parts de marché face à la concurrence, aux Etats-Unis. Ainsi, pour le mois de mars, la N64 a détenu 46 % des ventes de consoles, tandis que la PlayStation la talonnait avec 43 % et que la Dreamcast fermait la marche avec 11 %. Ce classement ne prenait en compte que les consoles de salon... car sinon, là encore, Nintendo aurait cartonné avec sa miraculeuse Game Boy.

Portables et divers

Après és sindite ha sebles it aussappendia de montre in the modern servas in dia de la servas in dia de la confection de la serve in confection de la confectio



Les rachats, c'est pratique lorsqu'on est un gros éditeur, qu'on dispose d'une bonne masse d'argent frais et qu'on se dit qu'augmenter ses parts de marché serait une excellente idée. C'est dans cette optique que Konami vient d'annoncer l'acquisition, pour 3,3 milliards de yens, de 20 % du capital de Takara (environ 165 millions de nos francs). Alors voilà, je sais, vous vous demandez probablement pourquoi Takara, ce sombre développeur a qui nous devons des mer... veilles telles que Choro-Q ou la série des Battle Arena Toshinden ? Eh bien ma réponse sera sans appel : je n'en ai pas la moindre idée et réellement, ici, à la rédac', on se demande encore si les dirigeants de Konami ont été supra lucides sur le coup. Enfin, vous savez la raison des investisseurs...

Son nomine vous dira profablament pas grandichose 18 Wheeler American Profit ucker I void. Is agit d'un des rouveaux projets arcade de Segain ettant en scene des canilo is de 45 000 trimes. Le but rouler le plus vie possible, se frayer un che

























Dreamarena fantasy Football 2000

Dreamarena Fantasy Football 2000 vous offre l'occasion unique de devenir selectionneur européen. Pour participer, inscrivez-vous du 15 mai au 10 juin sur Dreamarena grâce à votre Dreamcast. Composez votre équipe parmi les 352 joueurs du championnat d'Europe 2000. Si les joueurs de votre sélection sont ceux qui se distinguent lors de la compétition, vous vous envolerez à deux pour la Colombie où vous assisterez l'été prochain à la Copa America.

"Sega", "Dreamcast" et "Dreamarana" sont des marques déposées de Sega Enterprisés, Ltd. Règ ement d'apon ble sur Dreamarena. Remboursement de la communication sur demande. Jeu gratuit sans obligation d'ac









a nours etale, that enteres to the son on age of some some son the best of the son of the particular mentions. See the son of the so

Je ne sais pas si vous êtes au courant, mais, au Japon, la série de Yugioh développé par Konami a tout explosé sur son passage l'année dernière. Le principe reprend dans le fond celui de Pokémon, mais les créatures sont ici remplacées par des cartes à collectionner. Pour ce troisième épisode, Yugioh Duel Monstrers III comprendra plus de 10 000 cartes différentes et vous permettra aussi de réutiliser votre cartouche du premier volet pour compléter l'aventure. Un jeu très pointu avec échange de données et duels entre potes, grâce au câble link de la Game Boy Color.



Personnage phase at meme tire queries au la service de eux quella sont consacrés. Ce entre conte dintrance to thomas et to thomas to the formation of the entre o



me x1) Directing onto (c, c) is a fixed or point (c) is not considered by the fixed or a fixed or a

Des infos concernant le nouveau titre d'arcade de Sega sur carte Naomi, j'ai nommé les très marketingifiés Star Wars Episode One~Racer Arcade! Développé par Sega Soft 5, le meuble de ce titre de courses ultra speedées qui sent bon le pop-corn n'utilisera pas de volant mais plutôt un joystick qui permettra de mieux doser et ressentir les différents paramètres de course.





or more. Ta GEA pour a compter sur une pere par the original. Pour saipait, Capcom a continua re developpe ment actuel de 3 titles pour a censore. Mais non, vous com a servith attro-de in quantité et de la quantité.

L'équipe de Daytona USA ne chôme pas en ce moment puisqu'elle est en train d'apporter la touche finale à Nascar~Rubbin' Racing. Vous aurez compris qu'il s'agit de courses en ovale, courses où la puissance du moteur et votre dextérité à vous frayer un passage entre vos 30 concurrents jouent les premiers rôles. Un titre qui devrait donc réjouir les fans de Daytona, mais pas trop les amateurs de simulations bien pointues. Un détail : c'est plutôt super beau. Voilà, c'est dit.





SNN est bill trom de mettre au point la Neo Geo Prinkt Auto Grace a time cartouche aprovie de 3.1MB se pranchant a Larriero de la portario, vais pourier à stocker pui qui sobi motor de tos cale de talci Ham esperaris qui la copissa de forcat MP3 filtre abilit to qui point at ette qui goutee point stocker provide à 1 minutes.

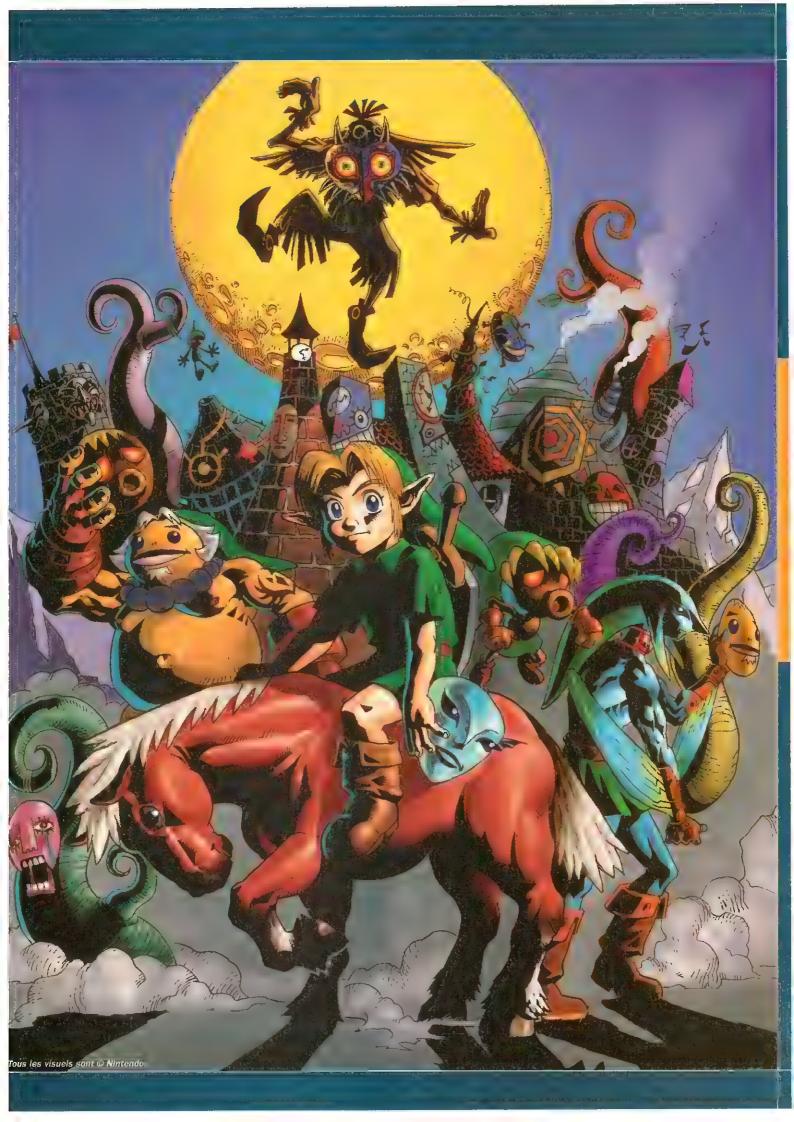


Toutes les sorties iaponaises et américaines

Hum... nous sommes dimanche (ben ouais), il est 15 heures et toujours pas de Rainbow Six sur Dreamcast. Il nous reste grosso modo un peu plus de 3 jours avant la remise définitive des textes, on peut donc encore espérer que les SWAT arrivent à temps pour un Zoom en bonne et due forme. Allez, on y croit! Sinon, si vous voulez vraiment tout savoir, pour des raisons indépendantes de notre volonté, on attend encore plus de la moitié des jeux import pour boucler la rubrique. Gloups! Dans ce

genre de situation, il n'y a pas trente six solutions: des tubes de Guronzan, des hectolitres de café bien fort, quelques nuits blanches et tout devrait rentrer dans l'ordre! Quoi qu'il en soit, la palme de la performance ce mois-ci sera décerné à l'unanimité à Konami qui avec Gradius, nous fait une brillante démonstration des capacités de la PlayStation 2. Mouais, moi j'dis, vaut mieux prendre ça avec humour! Allez on rigole bien fort! Ah! Ah! Ça coûte combien déjà un titre Play 2 en import?





The Legend of Zelda Majora's Mask Mask

Incroyable ! Vraiment, là, je n'en rajoute même pas, mais force est de constater que le dernier-né des usines à rêve de Nintendo est carrément surprenant. Un nouveau Zelda original et captivant après seulement deux ans d'attente ? Un avant-goût du paradis, probablement





ll n'y a pas à dire, le masque de Zora vous donne vralment un look trop élégant



he Legend of Zelda Majora's Mask est sidérant I Je sais que ce n'est clairement pas la première fois pour la série, mais ne m'embêtez pas car je suis un peu fatiqué, et puis d'ailleurs, les raisons de cet étonnement assez subit sont multiples, alors bon... Tout d'abord, il s'agit d'un nouveau Zelda et cet élément constitue à lui seul un sacré événement. Pourtant, plus intéressant encore, ce ... hum, un, deux ... ah oui, voilà, cinquième voiet de la saga du père Link rassemble des aspects inédits. Le Zelda des premières fois en quelque sorte. Ainsi, alors que son prédécesseur, l'Ocarina du Temps, avait hérité du titre honorifique de jeu « le plus retardé de l'histoire du jeu vidéo », Majora's Mask (car tel est le nom du beau bébé) devait déferler sur les étals nippons le 27 avril et, o miracle, il s'y est tenu! Non, vous ne révez pas, pour une fois, chez Nintendo, on a su lire un calendrier, se fixer une date et faire en sorte d'être à l'heure. Comme quoi le temps et la répétition du labeur finissent par porter leurs fruits. Résultat immédial : il aura fallu patienter, non pas les quatre siècles réglementaires, mais seulement deux petites



Dans les mondes sous-marins, la musique joue un rôle essentiel. A vous de comprendre pourquoi

Zelda Majora's Mask

Ε.	Holder Historia	- D / TICIOIN
	Idlian	Nintendo
1	Dispo. Europe)	Noël 2000
1	Genre	Aventure
	Nure de jaueurs	1
ğ.	Sauvegardes /	Dui
	Niveau de difficulté	Augun
31	Billiculië	Mayenne
	Continue	Sauvergarde
	Special Ram Pak obligator	re, Rumble Pak
	Existe sur	Rien d'autre
	Compréhension de la langue	Recommandée

Il était une fois un héros...

Un mois vient à peine de s'écouler depuis la victoire de Link sur l'infâme Ganondorf Lentement, Hyrule retrouve sa quiétude d'antan. Pourtant, un soir, alors que Link traversait pruderiment la forêt enchantée avec Epona, un etrange événement allait de nouveau précipiter le sort du royaume. Surpris par l'apparition de deux fées, Epona se cabra propulsant Link à terre, inconscient. C'est l'instant que choisit une créature à l'allure des plus singulières et répondant au nom de Stalkid. Dissimulant son visage dernère un effrayant masque, Stalkid se précipita sur le corps inerte de Link. Alors que ce dernier recouvrait ses esprits, Stalkid mit la main sur le precieux ocarina avant d'enfourcher Epona. Link eut tout juste le temps de s'agripper avant de voir Stalkid s'engouffrer dans un sombre trou dans le tronc d'un arbre. Il y plongea tête la première mai lui en prit. L'en effet, l'arbre s'est avéré creux et Link chuta. En bas, Stalkid l'attendait goguenard. Il ensorcela Link qui se transforma alors en Deku, petit être de bois. Toutefois le plus étonnant restait à venir. Voulant s'enfuir, Link poussa une porte qui se ouvrit directement sur la place centrale d'un village dont les habitants étaient surexcites. Leur visage lui semblait familier, les lieux lui évoquaient quelques souvenirs, mais un élément le tétanisait. Dans le ciel, se trouvait un gigantesque et menaçant météorite. Les paroles de Stalkid résonnèrent. « Dans trois jours cette terre ne sera plus, rasée à jamais par le météorite de la destinée i.» Ok bon, je vais vous passer les détails, genre rire super sardonique, villageois paniques, etc. En gros, vous l'aurez compris, il va encore falloir sauver le monde, mais, pour une fois, il n'est pas question de princesse.



années, pour avoir l'honneur de se glisser

dans la tunique toujours aussi verte de Link.

Tiens, pendant que j'y suis, en ce qui concer

ne la cartouche française, cette dernière reste prévue pour Noël, paraît-il. Allez, ce n'est pas si loin. Mais reprenons Autre paramètre

unique, pour la première fois, Shigeru

Miyamoto (créateur de la série et génie à ses

heures perdues) ne s'est pas réellement impli-

qué dans le développement. En oui, absorbé par ses travaux sur la Dolphin, Shigeru s'est

contenté de superviser avec l'œil avisé du

maître l'avancée des travaux de ses équipes

d'esclaves... euh, de jeunes programmeurs.

En effet, c'est bel et bien la nouvelle garde de

Nintendo qui est responsable de Majora's Mask et, croyez-moi, sur de nombreux

aspects, ce changement est flagrant. Nous en

reparlerons plus lard. Enfin, pour conclure sur

les particularités « externes » au jeu, il faut

savoir que Majora's Mask n'est pas vraiment une suite, mais doit plutôt être considére Les combats donnéront lieu à des effers visues impressionnants.





Découvrir la plaine d'Hyrule sur le des d'Epona reste toujours aussi grisant.







Nouvelle équipe et nouvelle orientation, pour un plaisir toujours aussi intense

Argent facile

Encore plus que précédemment l'aventure est ici truffée d'une mynade de mini-quêtes en tout genre, malheureusement, pour la plupart payantes! L'argent jouera donc un rôle important et vous serez heureux d'apprendre qu'il existe une technique assez simple pour se remplir les poches et faire de l'ombre à Crésus | Rendez-vous près de l'enclos d'Ingo (le paysan qui ressemble à Luigi), vers le sudouest de la carte, en prenant soin d'avoir le moins d'argent et d'objets possible (vous pourriez les perdre lors du combat qui suit) Surtout n'entrez pas dans cette zone et restez dans le secteur indiqué sur la carte principale. Accessoirement jetéz un coup d'œil aux photos pour reconnaître les lieux. Bon, nous y voici Là vous serez à chaque fois attaqué par un vautour des plus coriaces. Lockez-le et engagez le combat. Préférez les petites frappes au coup sauté plus difficile à placer contre ce volatile. Après quelques minutes (l'oiseau est solide), vous récupérez un minimum de 200 rupies! La richesse à moindre frais, car des cœurs sont accessibles non loin N'oubliez pas non plus qu'un système de banque a été implémenté Ainsi, dans l'allée en pente sur la gauche du village, vous trouverez un banquier qui stockera gracieusement vos menus deniers Pratique, pour ne pas repartir intégralement de zéro à chaque fois que vous remonterez le temps. A vous les mini-quêtes !







de nombreux attributs de l'Ocarina du Temps mais les déclinant sous d'autres formes. Et c'est là que la magie du titre opère...

AVENTURE VITAMINÉE

Pour le deuxième épisode consécutif, le temps reste l'élément de base de l'aventure... tout en tenant la vedette avec les masques. Primo, vous avez trois jours pour sauver à défaut d'humanité, au moins les habitants du royaume d'Hyrule. Secundo, le coup des masques ayant plu dans l'Ocarina du Temps, vous comprendrez rapidement que c'est vraiment trop bien de se déguiser. A l'évidence, Nintendo souhaite à nouveau surfer sur la vague des objets à collectionner (les Pokemon, ca ne vous dit rien, bien evidemment) et vous devrez donc mettre la main sur plusieurs dizaines de masques chacun riche en petits pouvoirs sympathiques. Tout cela étant expliqué en long et en travers dans les encarts, je ne m'attarderai pas sur le sujet. On ne rigole pas avec mes 4 heures de sommeil. Merci. Abordons plutôt la partie « et alors il apporte quoi cet épisode ? ». Bah, tout d'abord, le coup des trois masques principaux (Deku, Goron, Zora) qui changent à la fois votre physique et vos capacités. Pour être franc, je craignais que cela altère la mécanique bien huilée de la machine Zelda. Eh bien, je suis en train de me flageller de honte. Ces transformations apportent, en fait, beaucoup de variété à l'aventure, vous obligeant constamment à alterner entre les différentes formes pour résoudre les nombreuses énigmes.



L'aventure sera ponctuée par des cut-scenes mettant en lumière les fréquents rebondissements



Masquer pour régner

Au cœur de l'aventure, les masques n ont pas tous la même importance. Il en existe deux categories Débutons les classiques, assez similaires à ceux que l'on trouvait dans l'une des mini-quêtes de l'Ocarina du Temps. Très nombreux et variés, ces derniers vous apporteront, outre un look assez détonnant, quelques habilités particulières. Ainsi, les oreilles de lapin vous permettront d'accélérer vos mouvements, tandis que le masque de coq allié à l'ocarina hypnotisera la plupart des animaux qui vous suivront. Il en existe bien d'autres mais ils restent très marginaux face aux trois masques enchantés. Si dans tous les précédents Zelda les capacités de Link étaient améliorées à la découverte, par exemple, de gants pour décupler sa force, de bottes d'acier pour marcher dans les fonds marins ou de la tunique rouge pour être insensible aux flammes, ici, tout passe par ces trois masques chacun détenu par une tribu d'Hyrule. C'est lors de votre première confrontation avec Stalkid que vous recevrez le masque de Deku (rappelez-vous, ces petits êtres de bois avec une étonnante petite trompe à la place du nez). Dès que vous revêtirez ce masque, outre le fait d'être transformé en rondin de bois sur pattes, vous pourrez planer à l'aide de fleurs (l'un des multiples éléments psychés du jeu) mais aussi envoyer des bulles offensives. Un nouveau personnage à part entière. Viendra ensuite le masque de Goron qui vous fera muter en créature de pierre et vous permettra de détruire des rochers, ainsi que d'atteindre des vitesses fulgurantes en vous mettant en boule comme Sonic l'Enfin grâce au masque de Zora, vous pourrez accéder au monde sous-marin. Vous nagerez alors avec élégance tout en tournoyant







Goron

Deku

Zora

Douce nature

Pour montrer le moindre de ses pixels, Majora's Mask demande obligatoirement l'utilisation du Ram Pak, cette fameuse extension de 4MB Question finesse des textures et modelisation des personnages, l'amélioration n'est pas vraiment fulgurante Dans ces domaines, on reste donc au niveau de l'Ocarina du Temps, puisque le moteur 3D n'a subi que quelques subtils réglages. Cependant, après quelques heures en immersion totale dans ce nouvel univers, vous prendrez conscience de la teneur des améliorations. Plus de personnages à l'écran, une excellente personnages a l'ecran, une excellente gestion des éclairages (particulièrement notable durant les 12 dernières heures du jeu, lorsque les tenebres s'abattent sur le royaume), une Intelligence Artificielle des ennemis revue à la hausse, des décors plus complexes et bien plus chargés avec plus de bosquets, plus d'arbres et bon nombre d'affats graphiques pédits. Vous noterez d'effets graphiques inédits. Vous noterez aussi que la distance d'affichage a été sensiblement prolongée avec un effet de brume attenue Pourtant, dans le fond, l'essentiel n'etait pas de constater ou non une amélioration d'ordre strictement technique Pour nous combler, Majora's Mask se devait de proposer des environnements plus vastes, variés et enchanteurs Réjouissez-vous car tel est le cas! Si tout comme moi vous êtes de ceux qui ont passé des heures entières à vous promener en vue subjective dans l'Ocarina du Temps uniquement pour admirer les décors, en bien, vous aurez ici de quoi faire. Surplombé par l'immense météorite la plaine où vous trouvez Epona est, par exemple, un véritable bonheur. Un régal pour les yeux











Un peu plus qu'à l'accoutumée, les donjons officiterant vos compétences psychiques mais aussi



LIBRE ENFIN LIBRE

C'est un fait, si la plupart des Zelda débutaient généralement assez rapidement par la première visite d'un donjon bien lugubre, ici, il va falloir commencer par du relationnel à mort | En clair, vous allez devoir bavarder avec tout le monde, prouver que, non, vous n'êtes pas autiste et qu'il vous faudrait quelques infos ou, mieux, des masques. En outre, vous constaterez vite que les proportions du monde de cet Hyrule alteré font plutôt dans le gigantesque. Prairie à perte de vue, forêt sombre truffée de monstres, le tout baignant dans une ambiance genérale difficile à cerner tant elle oscille entre éléments classiques à la série et passages complètement psychédéliques. On sent une certaine jeunesse dans le trait... la fameuse touche des nouvelles équipes de Nintendo. Il est ainsi intéressant de constater le parallèle entre une histoire au scénario apocalyptique (donc plus sombre que d'habitude) et un certain penchant pour le loufoque. Les personnages ont un look un peu différent. On aime ou on trouve ca choquant, clest selon, mais en tout cas on s'y habitue très vite tant



15

L'après Shenmue

Shenmue? Je peux vous avouer que je suis le premier étonné de parler de ce titre dans un texte consacré à Zelda. Et pourtant, force est de constater que, chez Nintendo, on a repris, en le simplifiant quelque peu, le système de « vie artificielle » mis au point dans le chef-d'œuvre de Yu Suzuki. Je m'explique. Dans Shenmue, chaque personnage rencontré vivait sa vie tranquillement sans nen demander à personne. En clair, si vous arrêtiez de jouer et que vous observiez autour de vous chacun vaquait à ses occupations de manière indépendante et ordonnée. Il en va de même dans Majora's Mask. En effet, tous les villageois possèdent un agenda d'activité couvrant les trois jours durant lesquels est censée se dérouler l'aventure. Tout dépend donc de l'heure de la journée, du rôle du personnage et de nombreux facteurs annexes. Vous vous souvenez de ces abrutis de villageois qui n'arrêtaient pas de tourner en rond en répétant invariablement les mêmes gestes méchamment stéréotypés dans l'Ocarina du Temps? En bien, là, balayez ce triste souvenir, car désormais.

Trois jours pour sauver le monde en se déguisant, c'est sûr, Zelda surprend







l'histoire est prenante. Et stressante aussi En effet, vous devrez perpétuellement composer avec ses trois foutus journées qui défilent plus vite que leur ombre. J'avoue que si l'effet et le coup de pression que cela implique sont excellents, il est indeniable que parfois, lorsqu'à la fin d'un donjon, il vous faut sortir l'ocarina pour retourner dans le temps, c'est assez énervant. Le truc est qu'au départ, ce sentiment prédomine, mais rassurez-vous, par la suite, vous bénéficierez de musiques (à l'ocarina toujours, il faut suivre, les gars) permettant d'accélérer le temps, de se téléporter, etc. Le temps est désormais plus un ennemi qu'un allié (ça, je n'invente rien) ce qui change votre approche du jeu.



SI PEU DE TEMPS ET TANT À FAIRE

Après un week-end à explorer les moindres recoins d'Hyrule, mon enthousiasme ne cesse de grandir. Moins épique que son prédécesseur, Majora's Mask n'en est pourtant pas moins abouti, bien au contraire. J'aurais même tendance à le trouver supérieur à son

Fuite du temps, fin du monde

Au cours de l'aventure de l'Ocarina du Temps, les notions de jour/nuit, et de changements climatiques avaient été instaurées. Elles sont bien évidemment reprises dans Majora's Mask mais de manière plus aboutie. En effet, si dans le premier volet sur N64, les développeurs s'étaient permis de « bloquer le temps » dès lors que vous pénétriez dans un village (il fallait alors utiliser l'Ocarina pour accélérer le temps), ici, chaque minute s'égrène inexorablement. Les conséquences sont devenues bien plus complexes que dans l'Ocarina du Temps puisque, justement, votre temps est supra limité! En effet, pas la peine de se prendre pour Paco Rabanne pour remarquer qu'un gigantesque objet non identifié, un météorite au visage satanique pour être plus précis, menace l'intégrité du royaume d'Hyrule. Rappelons que vous aurez seulement trois jours, pour mener à bien votre mission consistant à récupérer le masque de Majora volé par Stalkid. N'allez pas croîre pour autant que l'aventure se finit rapidement. Pas vraiment. Cet épisode dispose d'une durée de vie quasi-identique à l'Ocarina du Temps, de quoi engloutir quelques nuits





Sauver le monde en s'amusant

J ai vraiment l'impression que cet épisode est celui de la série qui possède le plus de mini-jeux et autres quêtes annexes. C'est franchement assez hallucinant. Chaque personnage rencontre vous proposera un petit défi pas toujours super dur à relever mais, au final, entre les épreuves de tir a l'arc, les courses à cheval ou en Goron, les élevages de poussins, les tierces de caniches (véridique!) et bien d'autres, sans rire, je crois que vous aurez de quoi claquer tout votre argent sans vous en rendre compte.

9/10







aine sur Nintendo 64. Proposant un monde plus vaste et plus varié aussi bien au niveau graphique qu'en ce qui concerne le gameplay, Majora's Mask comble les petites lacunes de l'Ocarina du Temps tout en apportant sa touche propre. Bon, les mille et une autres choses à vos révéler sont consignées dans les encarts, je pense donc qu'il est sage de passer à la conclusion sans plus tarder. Hop, techniquement, il ne s'agit pas d'une révolution, nous sommes d'accord, mais il se dégage de cette aventure une telle atmosphère

que je suis resté scotche chez moi alors qu'il faisait 25 ° dehors, et je tiens à préciser que je ne suis pas du genre maso l'Lorsque je pense qu'il aura fallu près de deux fois moins de temps pour réaliser ce jeu que pour l'O O.T. j'hallucine. Avec un moteur 3D certes déjà crée. Mais si Majora's Mask ne révolutionne pas la saga, il apporte une véritable fraîcheur, un regard un peu plus sombre que d'habitude. C'est une certitude, les fans de la série auront de quoi crier à nouveau au génie.





The Legend of Zelda: Tri-Force Series L'aventure continue...



Le vieux sage du coin a toujours de bons

écidément, Nintendo souhaite porter un coup de projecteur plus qu'affirmé sur le jeune aventurier aux oreilles pointues. Ainsi, à peine aurez-vous eu le temps de vous ruer sur l'excellent Majora's Mask que, non pas un, mais trois nouveaux Zelda s'apprêteront à voir le jour sur Game Boy Color | Attention, lorsqu'on se souvient de la qualité de Link's Awakening sorti en 1993 (eh oui, déjà), on peut s'attendre à être agréablement surpris par ces nouvelles productions. L'ambition de Nintendo est de créer une saga parallèle nommée The Legend of Zelda : Tri-Force Series. Trois volets créés par trois sociétés différentes et censées sortir à six semaines d'intervalle. The Mysterious Acom : The Tale of Power (Le Mystérieux Gland, Conte du Pouvoir) devrait être le premier titre à voir le jour en fin d'année. Il s'agira de la production made in Nintendo. Ensuite, viendra The Tale of Wisdom (Le Conte de la Sagesse) réalisé par Capcom. Quant au dernier épisode baptisé The Tale of Courage (Le Conte du Courage) et développé par Flagship (une société fondée par Okamoto San, créateur des Resident Evil et vice président de Capcom), pour l'instant, aucun élément n'a filtré. Pouvoir, sagesse, courage. Trois nobles valeurs au cœur de cette trilogie.

LES SAISONS SE DÉCHAÎNENT

Voici un rapide résume de l'Intrigue de cette nouvelle saga. Dans le royaume d'Hyrule, la princesse Zelda est tenue responsable de l'apparition des saisons mais a été malheureusement kidnappée pour la dix milliardième fois par le très précieux Ganon. Comme à son habitude, ce dernier a aussi fait main

basse sur la Triforce. Bien brave, Link reprend du service. De son côté, dans un geste de rage pas vraiment cool (mais c'est. normal, il était enrage), Ganon brise la Triforce en huit artefacts dispersé dans le royaume. Histoire de vous faciliter moven nement la vie, le fameux Bâton des Quatre Saison s'est perdu dans une faille de l'espace temps (je n'invente rien il faut suivre) et la nature commence à se dérégler gentiment. Link devra retrouver tous ces éléments, ainsi que sauver sa princesse (un peu boulet, la fille, quand même). Au cours de l'aventure, vous serez épaulé par deux alliés de choc. Ricky, le kangourou, vous permettra de courir, bondir et donner des coups de poing, tandis que Maple, une charmante sorcière, vous aiguillera et vous aidera à résoudre quelques énigmes bien corsées Sachez aussi que la plupart des animaux rencontrés pourront être utiles pour réaliser de multiples actions. Pourtant, l'objet le plus intéressant reste le fameux Bâton des Quatre Saisons. En effet, dès que vous l'aurez retrouvé, vous pourrez jouer avec les saisons et découvrir de nombreux secrets Ainsi, un arbre vous bloque le passage pendant l'été, hop, vous sortez votre bâton





 Question réalisation, ceux qui s'étalent essayés à l'excellent Link's Awakening ne seront pas dépaysés

magique et vous vous propulsez jusqu'en hiver : l'arbre est mort et le passage est libre Excellent. A noter aussi que les trois jeux seront interconnectés, ce qui sous-entend que vous pourrez naviguer de l'un à l'autre mais aussi exécuter certaines tâches pour en apprécier les effets dans l'autre aventure. Pour l'instant, j'avoue me demander comment cela va fonctionner, mais Nintendo a plus d'un tour dans son sac c'est une certitude. Tiens, pendant que j'y suis, apprenez aussi que le tout premier Zelda de la NES sera converti sur Game Boy Color cette année: Si vous comptez bien, cela fait donc 5 Zelda pour l'année 2000. La seule chose à craindre reste donc la crise de foie.

Gollum



Evergrace





Après le médiocre Eternal Ring, et en attendant le prometteur Armored Gore 2, nous voici avec un plutôt sympathique Evergrace.



Contre ce gros démon, le corps à corps est de rigueur.



Les scènes de dialogue avec les personnages rencontrés au cours du jeu sont assez sommaires





vergrace, ou comment sauver le monde avec grâce. From Software nous fait donc le coup éculé du héros amnésique qui se retrouve par accident dans un passé où tout lui est étranger, mais où il devra cependant rendre la justice Heureusement, la muse « originalité » a fait un détour du côté, non pas de chez Swann mais de chez From Software, et du coup, ce n'est pas un mais deux héros qui se retrou vent dans cet étrange passé, qui décidément doit bien commencer à vous titiller le bulbe, non? Bref, nous avons donc droit au classique redresseur de torts. Yuterald, et à la très classique jeune fille entêtée nommée Shalami (aucun rapport avec la charcuterle du même nom si l'on soustrait un « ha mais vous aviez compris...) Le gres point positif de Evergrace, d'entrée, c'est de ne pas proposer une aventure en simultané comme dans beaucoup de RPG de ce type, mais bel et bien en différé. Comme certaines retransmissions TV, la beauferle en moins. Cela signifie que chacun des deux personnages

ne sait pas que l'autre est aussi dans ce mys

terieux passe, et le joueur devra switcher de l'un à l'autre pour progresser dans les deux scénarios, et tenter de comprendre la trame de tout ça, si tant est que le précieux joueur (c'est vous, là !) y entrevoit quelque chose dans la délicieuse et non moins difficile à assimiler langue nipponne. Out !



Lorsque l'on frappe un ennemi venu avec des potes, il y a des chances pour qu'on le bouscule sur ses collègues, leur causant la moltié des dégâts qu'il a lui-même pris

Evergrace

Editeur	From Software
Bishi Europe No.	n communiquée
Genra	Action/RPG
North Commons	THE PARTY OF THE
Solivegarnes	800 KB
Niyean de difficolle	Аисип
omioulis	Difficile
Continue	Illimites
Special	- Yan sindani
ENISIGI TO	Rion d'autre
Comprehension de la Englis	Indispensable

UN JEU QUE JOHN WAYNE

Sorte de Vagrant Story du pauvre (sur PS2 c'est tout de même un comble), Evergrace est un jeu plein de bonnes idées, mais aussi plein de bugs. A priori, le titre méritait encore, à vu de nez, au moins six mois de travail. Impératifs commerciaux obligent, tout ça, Willow pour rait vous donner des cours durant des heures là-dessus l'De personnages principaux cor rectement modélisés, on passe à des espèces de Barbapapa unicolores pour les comparses rencontrés lors du déroulement du jeu Dommage, car d'un autre coté, Evergrace propose un système extraordinaire que les coquets et les gens d'une certaine préciosi té apprécieront certainement : chaque modification apportée à l'équipement du héros change réellement son apparence l'Comme le dit si bien le slogan du jeu, « tout ce qui peut être ramassé peut être porté ». Cela nous change des Final Fantasy où l'on avait un perso toujours classe, qu'il porte guenilles ou armure, loi, si l'on se met une casserole sur la tête, on a vraiment l'air stupide à l'écran. Dans la vie réelle aussi, remarquez l Essayez vous verrez. le parlais de la nécessité de connaître le japonais plus haut dans ma prose



> Le travail des ombres portées sur les structures ou les arbres est très appréciable.



Un jeu où le look est source de victoire !



> La luchnique stupide la plupart des hoss se combattent dans des plèces non fermées. Il suffit de les énerver un peu et de sortir de la plèce, ces idiots restent bloqués sur le pas de la porte, et il ne reste plus qu'à frapper dans le tas. Supeceseer i



Les monstres volants sont moins difficiles à mbattre qu'ils n'en ont l'air.









Lorsqu'en entiem! « des envics de frances. Il le fuit envoir en moyen d'une netite boile et d'icones faciles « à comprendre

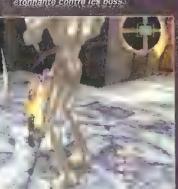
el en ellet, cela n a pas change depuis le début de ce texte. Sur tous les équipements du jeu, un grand nombre permet au porteur d'utiliser techniques ou pouvoirs. Le problème c est que 1) il faut les configurer, et 2) une fois utilisés, il faut les entretenir pour éviter l'usure, les réparer et parfois les customiser. Ce système des fringues et la bonne ambiance globale du titre, permettent a Evergrace, bourré de bugs idiots (boss qui attend sagement au pas de sa porte) de s'en sortir avec un 6, et quelques honneurs tout de même. Espérons qu'une version europeenne revue et poussée changera tout ca Techniquement nous avons une 3D assez travaillée bien que proposant des textures toujours identiques et banales, voire grossieres a certains endroits, et des mouvements du personnages assez bien rendus. D'autre part l'anti-aliasing semble lei mieux faire son effet que dans les productions précédentes sur PS2. Verrait-on enfin le bout du mxel chez les éditeurs ? Bref. Evergrace même s'il s'avère assez difficile et malgré certaines originalités pour l'essentiel d'ordre vestimentaire, ne va pas rendre les foules complètement baba. À réserver aux fans purs qui veulent s'essayer au premier vrai RPG de a PS2

Greg





➤ Le sort de feu, basique mais presque toujours d'une efficacité étonnante contre les boss





L'homme le plus classe du monde

Tout comme John Wayne, l'homme le plus classe du monde qui aurait eu 92 ans à l'heure où je vous parle, Evergrace (littéralement « toujours classe ») compte sur votre garde-robe pour vous voir finir le jeu Sachant qu'il existe quelques milliers de combinaisons possibles, et qu'en plus vous pouvez pour une somme modique changer la couleur de vos vêtements on se dit que le roi de la classe aurait aimé. « Ah ! Monde de m. »







volante qui fui donne des consells.

Dans son scénario, Yuterald est accompagne par Folim, une rale manta lumineuse

Un gros boss pas méchant. Deux boules de feu (armure orange avec des flammes sur les coudes) et c'est fini.



LEGGORTIES JAPON



Gradius 3 et 4

A vouloir trop en faire, Konami sort vite tout et n'importe quoi sur la PS2.



Les mines qui font un petit mur de feu



Figure 3 at 4 proposent un grand choix au niveau des armements. Le 3 plus que le 4 d'ailleurs. Etrange



arcade, bof. Certes, la magie Gradius opere toujours, mais uniquement sur les abrutis comme moi qui collectent patiemment leurs 5 petites options pour avoir un module-copain. Gradius est une légende du jeu vidéo qui malheureusement n'a pas sa place sur PlayStation 2. Moi, j'adore, mais si vous saviez combien il coûte, vous seriez moins compréhensif et surtout scandalisé... A vous de voir !



C'est dans les vieilles marmites qu'on fait le plus de blé

on alors, pour commencer, ne blamez pas le pauvre testeur ou les maquettistes qui n'y sont pour rien si ce test manque de photos. En fait, pour tout vous avouer, la console a grille au bout d'une demiheure de séances photo. La cause : un nouveau transfo que nous n'avions pas pris le temps d'essayer. Cela dit, pas de panique on y a quand même suffisamment joue avant. pour avoir une idée precise de la bête. Ben oui, le CD est resté coincé dans la PS2 grillée. et du coup, on a dû se rabattre sur une autre machine. On est un magazine de jeux vidéo ou non ? Bref, vous parler de Gradius sera donc plus aisé que vous le montrer. Enfin. vous ne perdez pas grand-chose au change. vu que Gradius 3 est, pour les criteres d'aujourd'hui, extrémement laid, tandis que le 4, bien qu'en 2D et assez austère, propose des couleurs ma loi fort chatoyantes.

NOSTALGIE DE QUOI ?

Euh... si Konami nous avait sorti le premier Gradius ou encore Salamander (Life Force), j'aurais crié « chouette ! ». Mais, là, nous ressortir des jeux déjà ringards à leur sortie en



Les modules, toujours aussi aitruistes

et indestructibles.

Gradius 3 et 4

1	Editeur	Konami
	(Vispo) Europe	Culen
-	Genra	Show on a
	Nord, le jouages	1 nu 2
	Sauvegarder	JE KE
	Miye an de dinicum:	Selon nove
	<u> Ulfficulte</u>	Moyenon
	Continue	dimini.
ľ	Spécial	وسوسا
1	Existe surk: Arcade, Super	Nintendo (3)
ŀ	Gomprénension de la langue	India

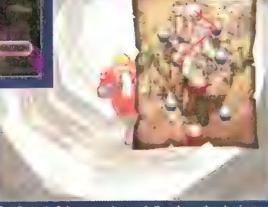
LES SORTIES JAPON



Le dernier boss est cet énorme zombl. Pour le battre, utilisez des armes ou des éléments du décor.

Entre Power Stone 1 et 2 Capcom change son fusil d'épaule. Les deux jeux diffèrent sur bien des points. Une surprise !





En mode Solo, una carte vous indique le nombre de niveaux qu'il vous reste à parcourir.



Il est possible d'utiliser énormément. d'éléments du décor, comme des taurelles de DCA ou encore ce tank



5 stages, c'est peu. Espérons qu'au fur et à mesure de l'argent amassé on puisse en acheter de nouveaux

Power Stone 2



Lorsque deux personnages sur les 4 se sont trensformés grâce aux Power Stones, mieux vaut ne pas rester dans les parages.

n peut vraiment dire que Capcom est en train de changer de bord Completement: Après s'être specialise dans le jeu de combat en 2D uniquement puis en 8D, l'éditeur japonais prend goût aux jeux on réseaux, et après Spawn et Gunspike, voisi encore un jeu d'arene dans lequel on se frapne dessus en réseau ou via le Net si l'on vioue sur Dreamcast. Car les choses ont évolué depuis le premier volet de Power Stone. Fini les duels en un contre un, dans un environnement pleinement interactif. Nous voici dans des aires de combat encore plus larges, avec encore plus d'interactivités possibles. Mais les combats en eux-mêmes) qui peuvent certes se dérouler à deux, auront générale ment l'apparence d'excitants Royal Rumble dans lesquels ce sont 4 combattants qui s'affrontent. Chacun pour sol ou en équipe; tout est bon dans ce jeu de baston l'Et pourtant on pourrait croire qu'avec ce principe on s'en nuie ferme tout seul, mais non. Seul, on aura pcces à un mode Aventure dans lequel on recupérera objets et argent. L'argent servira ensuite à acheter d'autres objets, tandis que ces derniers pourront êtres mixes entre eux En cas d'échec, vous perdez vos objets, mais en cas de reussite, vous voilà avec de puis sants items, qui par la suite feront leur appa



La bataille en plein ciel ! Plutôt que d'attaquer vos adversaires, mieux vaut tenter de récupérer un paraplule, sinon plus dure sera la chute !

nuon dans le jeu. Sans compter bien entenda les Power Stones, qui donnent de grands pouvoirs des que l'on en a ramasse trois

FIN ET RYTHME

Power Stone 2 se jouant à 4, un aurait en effet pu craindre une perte de finesse dans les gra phismes : il n'en est zien. Les décors, au contraire, sont extrêmement fouillés et font partie de ce que l'on à vu de mieux sur Dreamcast dans le domaine du fantaisiste.

Power Stone 2

Compréhension de la langue

Existe sur

Editeur, Capcom Olapo Turopa Non communiquée Genne Nore de joueurs 1 à 4 simultanement Oui (5 blacs) Sauvegandes Niveaux de difficulté Difficulté Моуеппе Continue Illimités Combat sur le Net, Vibro Pack Special

Arcade (Naomi)

L'action, qui parfois peut sembler confuse, ne demande cependant qu'un petit temps d'adaptation. Contres, esquives, escalades, sans compter les niveaux qui se transforment en cours de jeu. Course sur des platesformes, esquive d'un enorme rocher roulant. ascenseurs traitres, chutes du haut d'endroits surélevés, etc. Impossible de s'échapper dans un niveau de Power Stone 2. Les deux boss qui concluent ce festival, a savoir le Walking Fortress Pharao Walker et le Docteur Erold sont enormes, et rappellent beaucoup dans la marche a suivre pour les battre, les bons vieux jeux d'action d'il y a quelques années Capcom reviendrait-il aux sources en termes de gameplay 7 Possible. Beau, riche et tres bien rythme, Power Stone 2 est en plus très facile d'accès. Un excellent « rumble game » donc qui fera la joie des joueurs nombreux. Seul, il reste amusant bien qu'un peu plus limite. Vous voila prévenu.

Greg

Enfin un Mood-Maker Game sur Dreamcast



Le Pharao Walker est un boss énervant, mals on en redemande I Un moment d'anthologie

7/10



Des objets de pouvoir



Dans le mode Aventure, que vous ayez gagné ou perdu l'argent ramassé et les objets utilisés vous reviendront quoi qu'il arrive. Vous pourrez donc à loisir acheter des objets ou les mixer pour en créer de nouveaux. Un conseil pour débuter le marteau et l'épèe, pour faire une super-épée.





Une fois les trois Power Stones rattrapés, Rouge se

transforme en explosive Shéhérazade

Les quatre personnages du bas sont les petits nouveaux : Pete le robot, Julia la jeune fille, Gourmand le cuisinier du Mai et Accel le cow-boy.





La partie plates-formes dans la forteresse Ninja permet toutes les fourberles à celui qui se trouve audessus des autres.





LES SORTIES JAPON



On va faire comme dans Matrix, baby. Si t'as une tasse en face c'est pas grave, c'est la farine dans le nez ça, baby l



Il ne faut que 5/100e de seconde à X-Or pour revêtir son armure de combat. On revoit la scene au raienti, baby ?



On a la tête à l'envers, baby ? Normal, le te place comme je

Primal

T'as l'air bête comme ça, baby, je vals te faire faire la moue ou la tronche, tiens.



Grâce à ce « jeu » un peu étrange, moi aussi, je peux sniffer de la farine, avoir le crâne rasé et porter des fringues techno-beauf : je suis un yuppie-photographe !

Primal Image Vol. 1

Editaur Atlus Non communiquée Dispo. Europe Genra Yeah, baby, yeah ! Nore de joueurs Yeah baby, 805 KB Sauvegardes Niveau de difficulté Aucun, baby ! Facile, baby ! Difficults Tant que tu veux, baby 🌢 Continua Succial Tu es spéciale, baby l

Tu es unique, baby !

Inutile

Existe sur

Compréhension de la langue

Salut baby et bienvenue dans mon atelier I Un verre, deux verres, vert-degris ? Hahaha, je plaisante, détends-toi baby. lci, tu es dans MON studio. Si tu veux tout savoir, to as devant to le plus griffrand photographe de mode of the world du siecle I Je ne suis pas drôle? Je sais, baby, je sais, mais le vals faire de toi une star! Et puis après tout, tu n'es qu'une idiote, un portemanteau un peu souple, donc, sois sage et tu auras ton bol de poudre. Voilà, déjà, là, tu te calmes et tu prends toutes les poses que je veux grâce à ton petit corps tout lisse en 3D l Faut dire; il fait du beau boulot monsieur Sony, hein ? Il te soigne hein baby ? Tas vu un peu comment il modélise toutes tes expressions faciales? Du sourire d'idiote à la moue de pouffe I Non, non laisse tomber, cherche

pas, c'est pas une contrepèterie. Bref, baby, tout est la pour TOI. Everything you need is here, capito ? Et pour mon bon plaisir et mon porte-monnaie aussi d'ailleurs, tu vas poser, baby, je suis le maître, I am the Master, le MC de la photo, ves l l'ai 5 studios à ma disposition, et une tonne d'accessoires que je gagnerai en prenant de beaux clichés, alors prends la pose et pense à autre chose. Non, réflexion faite, ne pense pas.

EMBRASSE L'OBJECTIF

Tes un peu perdue, baby 7 C'est normal, Primal Image, c'est pas vraiment un jeu l Même pas du tout. Tu me vois, là, avec ma

canine en or, je tire des portraits ou plutôt je fais des œuvres d'art. C'est ça la classe, baby l' l'attrape une gourde virtuelle comme toi et je la mets dans la tenue qui me plait, dans la position qui me plait, dans le décor qui me plait, et hop ! t'es dans la boîte, baby ! On est d'accord, t'es superbe baby, tu rayonnes sur l'écran, on n'avait jamais vu d'aussi jolie fille que toi, baby l'Le problème, baby, tu veux que je te le dise ? Ce qui ne va pas avec toi, hmm ? T'es comme un vrai mannequin, t'es vachement jolie, baby, tu sais te trémousser où il faut quand il faut, mais euh; c'est en profondeur que ça manque de travail, tout ça, baby I Ca devient super lassant. Non, vraiment, je commence à m'ennuyer ferme là. C'était bien sympa les séances photos au départ, avec vous toutes, mais là, vraiment, j'ai la dose ! D'ailleurs, je me demande si je ne vais pas changer de métier, tiens l Ras le

Greg

T'as jamais vu un jeu comme ça, baby !



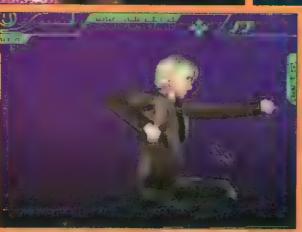
T'es tellement souple que je te fais faire de la Capoeira sur un skate, baby!

> Un gros plan qui rapporte des points.

Squelette et articulation

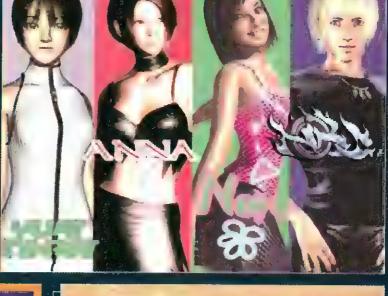


Grâce à la super interface de ce jeu, je te bouge comme je veux baby! Je prends une partie de ton corps et je la pousse ou la tourne pour te faire faire ce que je veux dans les limites des possibilités humaines ! J'ai plus qu'à retourner ensuite au studio et à t'y poser pour shooter comme un forcené











Entre trois poupées équipées de 3 nippes différentes et un gringalet, je vais pouvoir en shooter, de la belle en maillot i

Sois belle pour moi en 3D, baby !



LES SONTIES LAPON

Sky Surfer



Plus de deux mois après sa sortie au Japon, la Play 2 a encore beaucoup de mal à trouver son rythme de croisière. Ge mois-ci, elle collectionne même les daubes ! What a shame !





Une phase de jeu injouable faute d'angle de vue adéquat. Notez au passage la modélisation sommaire du paysage !

du paysage !	
Sky Surfe	r
Editeur	Idea Factory
פונילוני לעלום	On oublie SVP !
Gire	Jeu de sky surf
Nors deniqueur :	1
S juley liky a	Oui, 65 Kb
Hirann la lilleans	3
Officolte -	Facile
Continue	Non
Special)	Compatible Dual Shock
ENGLESCIP.	Rien d'autre
	Inutile



Question musique, pas de hard-core ou de skate-core mais de la soupe funk de supermarche

on, ben, décidement, j'ai vraiment pas de bol, Rainbow Six a été encore repoussé! Grumpf! Du coup. pour me consoler, Traz m'a refilé le test de Sky Surfer Cool ! Enfin un truc qui sort de l'ordinaire. La routine baston-foot-course de pagnoles, ca finit par devenir gonflant à la longue. Mais revenons a nos moutons. Pour ceux qui ne connaîtraient pas cette discipline alternative de bourgeois, le sky surf consiste a sauter d'un avion avec une airboard aux pieds pour effectuer des tricks en chute libre Arrivée à environ 400 mètres (l'altitude limite de sécurité), le sky surfer ne doit pas oublier d'ouvrir son parachute s'il souhaite eviter de s'écraser comme une bouse sur le plancher des vaches. Voilà pour le concept. Plutôt alléchant non ?

DETRAGAS POURREMAINS

Malheureusement, pour la grosse montée d'adrénaline, on repassera. Ce titre dévelop pé par Idea Factory est en fait l'incarnation même du non-jeu. Voilà à quoi se résume le gameplay, après avoir sauté de l'avion, il va falloir rapidement trouver la position d'équilibre qui vous perméttra d'envoyer les tricks en vous aidant d'une sorte de boussole et du stick de gauche. En gros, debout centré dans les aixs. Le système de contrôle des tricks, luit se résume à entrer une combinaison de



Les tricks manquent de classe et les surfers sont tout raides. Nullissime l



touches toute bête (() () () , par exemple). A l'inverse d'un jeu de skate ou de snow, on ne peut pas enchaîner les figures. Pour marquer un maximum de points, il suffit d'effectuer une vrille en faisant tourner le stick droit le plus rapidement et le plus longtemps possible ! Palpitant ! Cet adjectif vaut également pour le mode Pop-balloon dans lequel on explose des ballons en suspension au-dessus d'un ventilo géant. Supeeeer Mais Sky Surfer ne se contente pas d'être ininté ressant à jouer. Sa réalisation fait vraiment pitié ! Pendant les sauts, le moteur 3D est incapable d'afficher autre chose que des nuages, lors de la phase d'atterrissage, les paysages (aussi détailles que ceux de Casimir) clippent monstrueusement, les attitudes des surfers manguent totalement de style, les vetements ne flottent pas sous l'effet de la vitesse (cf. 1080 sur N64!) mais surtout, la sensation de chute libre est inexistante. Et dire qu'on pensait avoir touché le fond avec Driving Emotion Type S!

Willow



PSX

MIND

PlayStatio

PSX

FROMEALL

PlayStati

RONALDO

SNOOKER

FOU DU VOLANT

SHERIF FAIS MOI PEUR

IX EN PROVENCE 5, rue Mignet - 13100 VON

Cial de la butte Montceau - 77210 ef : 01 60 72 34 34

VRANCHES rue du pot d'étain 50300 5l : 02 33 58 88 01

ETHUNE

5, rue Saint Pry - 62400 51 : 03 21 52 09 15 **ORDEAUX**

14, cours Alsace Lorraine - 33000 1:05 56 52 78 78

rue de la Préfecture - 46000 HERBOURG

I, rue Grande Rue - 50100 : 02 33 53 35 17 **DUTANCES**

place de la Poissonnerie - 50200 1: 02 33 45 68 95 RAVEIL

16, av. H. Barbusse - 91210 : 01 69 03 45 70

, av. de la Libération - 91150 : 01 60 80 17 47 LANCONVILLE

9, rue du gén. Leclerc - RN 14 - 95130

LE SUR LA SORGUE 0, cours Fernande Peyre - 84800

GUERCHE DE BRETAGNE rue Saint Nicolas - 35130 1:02 99 96 08 63

ROCHELLE bis, rue du Minage - 17000 1:05 46 50 56 96

ARMANDE bis, allée Gambetta - 47200

ERIGNAC 9, av. de la Somme - 33700

ONTBELIARD , rue Clémenceau - 25200 : 03 81 94 93 95

MES rue des Fourbisseurs - 30000 1:04 66 36 99 39

NOYC bis, rue Saint Eloi - 60400 1:03 44 44 37 90

RRELATTE bd Chandeysson - 26700

CHEFORT 7 bis, rue Thiers - 17300 05 46 99 81 25

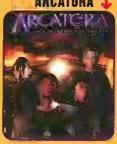
YAN , rue Jules Verne - 17200 : 05 46 38 81 00

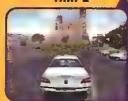
RASBOURG ond-point de l'Esplanade - 67000 **ONON LES BAINS** od Carnot - 74200

URS , rue Marceau - 37000

bis, rue Joseph Brenier - 38200 : 04 74 53 55 63

DREAMCAST







DREAMCAST HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3



Disponible pour PXS,



ALUND 2



DREAMCAST





néogéo pocket

PASSION

du jeu vidéo qui ne veut plus être seul vous souhaitez rejoindre notre enseigne ou ouvrir un magasin dans votre ville

REJOIGNEZ-NOUS ET VOUS AUREZ

05.46.99.81.25

Des professionnels

du jeu video

neur occasion.

tous supports

Pres de enez yous !

CD ROM PC NINTENDO 64



LES SORTIES JAPON







En bien finalementé, on aura tout de même mis la main sour cette satanée manette, le our dou bouclaye, quelle classe l ous aufez tous reconnou autour de notre charmant mannequiné Anaïs, le très Gipsy Willow, l'enthouslaste Yulo avec la boîte dou yeu et le sental maracas Greg, avec los maraças dans

Amido

Dance Dance Revolution nous faisait danser, Samba De Amigo nous met le rythme enflammé dou Brazil dans les oreilles !



Samba De Amigo!
Editzar Seg
Olima Elijapt Non commouniqué
Genre Maracasseri
Note de joueurs de la company
Sauragardes Daui (6 blocs
Niverus de difficanté
Officalte Moyena
Continue Illimidad
Special Outilise le Maracas Controlle
Existe sur Arcade Naomi Board
Comprehensis de la labore

es yeux de musiqué typiquément yaponais, avec accessoires muy estravaganté et style de yeu généralement basé sour el ritmo ont leurs fans comme leurs détracteurs. Il faut cependant avouer qué même si l'on alme ou déteste, ce yenre de yeu met ploutôt ouné sacrée ambiance, ceux qui n'aiment pas ne pouvant s'empêcher de tout faire pour. attirer l'attentione (voir los maquettistos). Et après ouné dominatione sans merci dou marché dé la musica par Konami, c'est au tour de Sega de s'attaquer avec brio à ce marché porteur au yapon. On auralt pu croire le parl perdou d'avance pour Sega, mais pourtant Samba De Amigo a su écraser la concurrence ouné peu trop répétitive de Konami (Beat Mania 5, Dance Dance 3), gracias à ouné idée géniale intégrer des caméras de motio ne captoure pour souvre le mouvement de dos (2) maracas. C'est auyourd'houi le cas pour Dreamcast si l'on a osé ache ter la manette spéciale avec le yeu. Il faut avouer qué s'y adonner avec ouné manette simple relève de la pobrecidad loudiqué (pauvreté ludique). Heureusement, l'altrouisme de Yuji Naka (aussi prodoucteur de Sonic Adventoure) a permis d'avoir ouné manette abordable utilisant ouné technologie pas bête dou tout. Y a pas à dire, en este momento, c'est ploutôt la classe d'avoir ouné Dreamcast ! Si señor l

OUNE YEU PLOUS QUÉ COMPLET

Sour l'écran, six petits ronds, représentent chacoune ouné positione de maracas. Des petits ronds bleus symbolisant el ritmo entrent dans ces petits ronds, goui devront être frappés très précisément à ce moment par los maracas dou voueur. Bon, sovons francs, rien qué techniquément avec tout ce qui se passe à l'écran, le yeu écrase tous les autres yeux de musiqué déya faits. Ensouite, au niveau des œuvres, le yeu propose 100 % de musiqués connues et agréables à entendre (qui ne connaît pas Tequila, ou Samba De Janeiro ?). Et enfin, les optiones, qui elles aussi touent pas mal lorsqué on les compare à ce qui sé fé du côté de la concurrencia. Pour commencer, chaqué fois qué l'on termine oune défi en mode challenye, on gagne de nou-



La manette se compose d'ouné grosse ounidad 🚄 centrale qui envole et réceptionne les ouitra-sons. On y branche los dos maracas, et avec dou velcros fouml on peut y ayouter ce petit tapis plastifié. Attentione, le prix dé l'ensemble en France est souper élevé l

velles chansons, mais aussi de nouveaux sons débilos para agrémenter lé yeu. Et ce n'est pas todo ! 5 mini-yeux differents, comme la chasse à la taupe aux maracas ou encore ouné souite de poses, tout est là pour lasser le moins possible ouné youeur exiyeant | Et vou le prix de l'engin; il vaut mieux l'être; exiyeant. Vendou environ 450 francos au Yapon, la manette avoisine les 4 300 balles chez nous. Comme pour le tapis de danse et les autres accessoires dou style, la taille, le dédouanement et le transport de l'engin plous la marge de la boutiqué, les prix doublent ou triplent. Chez Sega France, on rêve de sortir l'engin, mais il faut d'abord étoudier sa rentabilidad dans ouné pays où les yeux de musiqué ne crévent pas le plafond de ventes. Comme touyours, ouné plaisir élitiste se paye assez cher. Mais d'ouné autre côté, le yeu en vaut vraiment le coup, rien que pour l'épate de la manette-maracas. Au débout, on la trouve mauvaise car les repérages de maracas par oultra-son demandent des mouvements oultra-précis, ce qui peut en énerver certains. Heureusement, ouné fois la taille parfaitement réglée et les marques dou youeur bien prises, tout se passe parfaitement. En fail, il ne faut pas entièrement reyeter la faute sour la manette, qui est trop précise, mais se forcer à bien calculer ses mouvements et trouver des repères pour tirer la quintescence de ce yeu abolument extraordinaire. Ye dirais bien ouné achat indispensable, mais vu le prix. ce serait vous pousser au découvert, et ye ne souis pas ouné criminel, pobre de mi ! Samba De Amigo, oune yeu qui est d'ouné qualidad indiscoutable | Si, señor |

Samba de Côtés !

A l'écran, dos boules bleues se rendent simultanément vers dos cercles différents. Ouné seule chose a faire, taper simoultanément à droite et à gauche avec los dos

naracas.



5/10

Sans Maracas

Note

9/10





Amigo, la petit sinye de Sega, s'apprête t il a dévenir le nouveau heros de la marqua ?

Difficile de résister à l'appel des rythmes latinos !

Greg

Samba Unuble !

Lorsqu'ouné seule boule bleue se rend vers ouné seul cercle, il est possible de la frapper des dos maracas simoultanément. Manœuvre

dos maracas perilleuse, elle n'en rapporte pas moins le double des points habituels





les boules rouyes arrivent, c'est touyours en très grand nombre. Ploutot qué la paniqué il faut choisir la vitesse et taper le plous de fois possible para obtenir ouné bonus. Ça vous fera les avant-bras il





Samba de Pose !

Le meilleur dou yeu parfois en plein milieu d'ouné morceau, cette silhouette noire apparaît à l'écran et on a ouné temps limidad pour prendre cette pose. Si c'est réussi, on a peut-être l'air idiot, mais pour se rasssourer, on peut touyours se dire qu'au yapon, c'est la classe.



LES SORTIES JAPON

Breath of Fire IV



En matière de RPG, Capcom possède également sa série phare. Ge mois-cl, Breath of fire nous revient dans un quatrième épisode plutôt efficace, mais loin d'être révolutionnaire.



Chaque personnage aura son utilité durant les phases de donjons ou dans les villages. Icl, Nina vous permettra d'avoir une vue d'ensemble pour trouver d'éventuels trésors.



Les dragons occupent une place très importante dans la série

	dans la série
Breath of Fire	IV
Editeur,	Gapcom
Dispo, Europe No	n communiquée
PERMIT	RPG
Maje de Laurage	
Sauvegardes	Oui (1 blac)
Niveau de difficulté	Aucun
Wifficeste	Facile
Continues	Sauvegardes
Special	Dual Shock
Existe sui	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Indispensable
A discount of the property of the property of the party o	Traces on 12 of thems

près un break de trois ans, de nombreux fans attendaient impatiemment. le retour de la série Breath of Fire. D'autant que Capcom semblait vouloir s'appliquer avec ce quatrième opus. Tout comme

Final Fantasy, cette saga ne propose aucun lien scénaristique entre les différents épisodes, simplement une « touche » et quelques motifs qui permettent de s'y attacher. Ainsi, notre héros s'appelle encore Ryû, il est toujours très mystérieux et se transforme évidemment en Dragon pour augmenter sa puissance lors des combats. En dehors de cela et sans compter d'autres petits détails, la liberté des développeurs est, à chaque fois, totale et le système de jeu peut être changé à souhait. Par rapport au troisième épisode (sorti en français il y a un peu plus d'un an), qui s'inscrivait dans la catégorie des RPG « quals, bof », on ne notera pourtant que très peu de réelles nouveau tés... D'abord dans la représentation : les personnages sont toujours en 2D, posés sur des décors en 3D, pouvant être appréclés sous (presque) tous les angles, avec toujours un point de vue isométrique. La qualité technique a quand même fait l'objet d'une nette amélioration, tant dans les décors que dans l'animation des personnages, qui possèdent chacun plus de 3 000 étapes différentes. Le style graphique est d'ailleurs franchement réussi et très attachant (l'intro en dessin animé





Certains effets dynamisent les transformations de Ryû ou Fou-Lu.

et le design des persos et décors sont excellents). Un premier point positif l'Le jeu en a bien d'autres, alors parlons plutôt de ce quivous intéresse le plus.

NOUVEAU SYSTÈME DE COMBAT EXCELLENT...

Le nouveau système proposé ici est très intéressant... Bon, avant tout, sachez que certains personnages, comme notre heros, peuvent invoquer des Dragons élémentaux (Eau, Feu, etc.) ou bien se transformer et utiliser la magie de Dragon, très puissante. En augmentant de niveau, leur Dragon Magic deviendra de plus en plus puissante. Mouais, bon, je vous l'accorde, ça, c'est plutôt classique. En fait, la véri table innovation de BoF IV reste le système de Magic Combo. Selon le type ou l'ordre dans lequel vous utilisez vos sorts (avec chacun des trois personnages disponibles au combat), ces derniers pourront ou non se combiner et donner des effets différents. Il existe finalement deux manières de faire des Combos. L'une, en ordonnant à vos trois personnages d'utiliser la même magie (par exemple, trois fois un sort de feu) et dans ce cas, la première touchera une fois, la deuxième deux fois et la troisième trois fois... Cela nous donnerait donc, sur un seul ennemi et avec un sort de base, un bon petit 6 hits Combo. Avec deux ennemis à l'écran, le nombre de hits serait doublé, etc. Mais la façon la plus impressionnante pour faire des combos reste la combinaison d'éléments. En utilisant chaque magle dans un ordre bien précis (par exemple : Terre, Feu, puis Vent Cf. encart), les effets de chacune de ces magies

seront différents, au niveau des dommages (une simple magie pourra toucher tous les ennemis à l'écran en augmentant le nombre de hits) tout comme au niveau visuel (bien plus impressionnant)... A vous ensuite de trouver les connexions magiques les plus efficaces. Evidemment, avant de pouvoir faire des combinalsons de tueur, vos personnages devront avoir acquis pas mal de magies différentes. Pour cela, il faudra monter en niveau ou utiliser le système de compétences (skills)... Ce dernier vous permet d'apprendre les sorts des ennemis, en choisissant de vous mettre en garde lorsqu'ils vous les envolent. Ces compétences pourront êtres combinées entre elles au même titre que la magie ou mixées avec les vrais sorts. Ce qui est pratique, c'est qu'elles sont considérées comme des objets et peuvent être échangées entre les personnages l Vraiment intéressant.

... MAIS GÂCHÉ PAR LE RESTE!

Malheureusement, la qualité du reste du gameplay ne suit pas du tout! Tout d'abord, le jeu reste simple, classique et linéaire. On deplace un personnage sur une carte, d'un point à un autre (pas de cartes 3D sur laquelle on avance vraiment, comme dans la plupart des autres RPG), pour découvrir de nouvelles villes, y récolter quelques informations et entrer dans un donjon pour résoudre des puzzles etparticiper à des combats jusqu'à un boss. La jouabilité n'est en plus vraiment pas à la hauteur, en partie à cause du système de caméra qui ne propose que quelques vues (mal) pré-définies... Impossible d'obtenir l'angle de vue ideal. Entre les combats, vous vous ennuierez ou vous énerverez rapidement, malheureusement. Car BoF IV avait des atouts de taille, il aurait pu etre excellent et n'est finalement que « ouais bof», comme son grandfrère. Ca vaut quand même le coup, en occaze et si vous adorez le genre. Mais attention, messieurs les non-japonisants fans de RPG. une version U.S. est prévue pour la rentrée prochaine et vaudra bien plus le coup que cette version nippone, qui vous fera passer à côté d'un bon p'tit scénario.

Julo

Les combos :

Voici un exemple en images de l'utilité de « combo-iser » correctement vos sorts pour plus d'efficacité...



Un sort de feu classique ... Pas génial!







Voici le résultat obtenu en les utilisant durant le même tour, dans l'ordre « Terre » Feu »... Rien qu'avec ces sorts de base, les dégâts sont plus grands, les combos nombreuses et les effets visuels changent (le sort de feu est bien plus efficace). En avançant dans le jeu, vous pourrez monter très très haut ! Ici, par exemple, il serait possible d'ajouter un sort de vent... En fait, il faut toujours respecter la boucle suivante : « Terre » Feu » vent » Eau » Terre ».

Un nouveau système très intéressant, pour un jeu globalement décevant



Dans les differents menus du jeu et même en combat de nombreuses icônes ou textes en anglais viennent faciliter le gameniay





Transformé en dragon, Ryû devient blen plus puissant.





> De nombreux mini-jeux viennent diversifier le gameplay... Mais ce n'est jamais vraiment passionnant.



Vous incarnerez un personnage à part, Fou-Lu, lors de très courtes scènes qui vous permettront d'avoir un autre point de vue sur le scènar.

Les maitres ont un rôle assez limportant dans le système d'évolution des personnages. Celui-ci vous offrira des récompenses, si vous assurez en Combos.

Toutes les sorties japonaises et US

On ne peut pas tout avoir ! Il y a des mois comme ça où on pense dénicher tous les meilleurs jeux d'import, et on se retrouve au final avec 75 % de navets. Heureusement qu'il y a Zelda, Power Stone 2 et Samba de Amigo; pour rattrapper le coup. Car en lisant cette page, il y a de quoi déprimer l

Dakatana



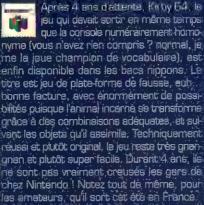
Attendo depuis belle lurette sur RC, la novembre de John

« cheveux au vent » Romero (cofondateur d'ID Software, la boîte qui a créé entre autres chefs-d'œuvre Doom et Quake) déboule finalement dans un premier temps sur N64 japonaise i Un choix étonnant de la part de Romero quand on sait qu'il est plus habitue à dève opper sur PC que sur console. M'enfin, y fait ce qu'il veut le gars, après tout. Bref, après trois ans de gestation. Dajkatana montre enfin le bout de son nez. Alors voila, il s'agit d'un Doom-like prenant pour cadre plusieurs époques et lleux (Japon, Grèce, Norvège et San Francisco), dans lequel vous incarnez Hiro Miyamoto (un hommage de Romero au créateur de Mario. Váridique) une sorte de Ninia au look aussi futuriste que ridicule. Plongé dans dés décors à 'architecture insipide, vous devez en découdre evec des ennemis au désign risible et à l'I:A. proche d'une moule morte L'action, ultra prévisible se révèle chiante a mourir, la challenge n'a aucun intérêt, et la réalisation s'avère somme toute très moyenne. Bref, cette sorte de sous Guake sans saveur n'a pas sa place sur N64) syrtout face au fabuleux Perfect Dark de Rare. Un bien beau foutage de gueule, d'autent plus qu'an nous bourre le mou depuis des années avec ce projet, censé être révolutionnaire La bonne blague,

> Editeur : Kemco Compréhension de la langue . Inutile Sortie européenne Ben voyons .

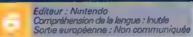
Elwood

Kirby 64









— Star Wars Episode Racer



Près d'un an après sa sprès sur N64, Star Mèrs Racer fait son come back sur la toute puissante Dreamcast.

Il bénéficie donc au passage, d'un petit lifting graphique (pas super hallucinant non plus), mais ne propose rien de bian nouveau. Pour ceux qui auraient loupé le coche, il s'agit ici de revivre » la scène la plus speed du film le course de Pod-Racers (véhicules anti-gravite, propulsés par d'énormes réacteurs, qui rasent le soi à plus de 500 km/h). La comparaison avec WipEout est inévitable, et c'est alors qu'on s'aperçoit du petit intérêt du produit. L'absence d'armes et d'items à ramasser, le longueur des



circuits, le manque de combativité des concur rents et la relative facilité du challenge rendent rapidement le jeu ennuyeux. Un enchaîne les courses, le doigt bloqué sur l'accélérateur sans vraiment s'amuser ou ressentir de bonnes sensations... C'est bien dommage, cer l'ambiance du film reste assez bien retranscrite et les bonnes idées ne manquent pas : customisation des véhicules, réparations des réacteurs en pleine course, embranchements et petites originalités sur certains tracés, etc. Mais cela ne suffit pas à briser la monotonie et l'ennui que procure ce simili WipEout. Enlevez la licence Star Wars et il ne reste pas grand-chose. Une réactualisation de coup marketing; au final trop moyenne pour meriter votre attention.



Editeur : LucasArts USA Compréhension de la langue : Inutile Sortie européenne : La force est avec nous

Retychisis

Difficile d'être le suite de deux excellents shoot em up. Lever Section puis Ray Storm, deux des meilleurs jeux de tir sur Saturn et PlayStation sont donc les grands frères de ce titre un peutrop ambitieux. Techniquement fort, il est malheureusement trop confus au niveau des graphismes pour que l'an s'en rende vraiment compte. Très rapide et très beau il est aussi très court (5 stages) et assez lacile. Ses prédécesseurs, bien meilleurs sont en plus assez âgés pour être deniches à bas prix dans les boutiques d'occ

casion. Passons notre chemin.

Chac



Editeur Taito Compréhension de la langue : Inutile Sortie européenne Non communiquée



Kirby 84



Ray crisis

Toutes les sorties du mois passées au crible

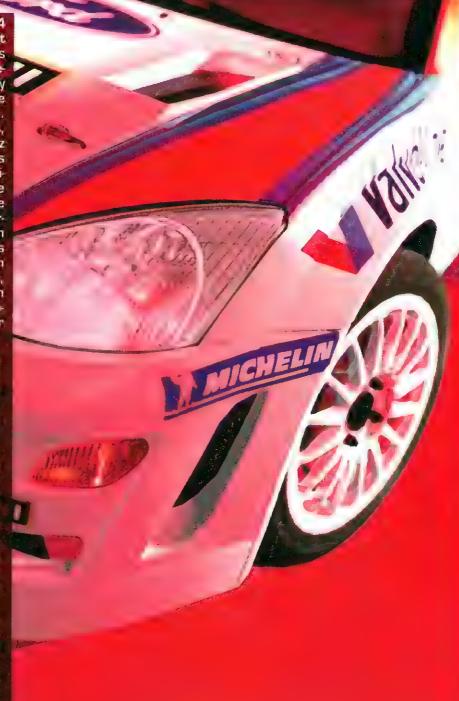
Un mois de juin étonnamment charge : plus de 24 jeux en test (on compte évidemment dans le lot les zappings) parmi lesquels 6 grosses bombes ludiques qu'il ne faudra manquer sous aucun prètexte : Code Veronica, Colin McRae Rally 2, V-Rally 2 Expert Edition, Metal Gear Solid Game Boy, le fantastique Vagrant Story, Track n' Field Summer... Comme vous pouvez le constater, une fois de plus, pas de jaloux, les consoles se partagent assez equitablement l'actualité officielle pour notre plus grand plaisir! Les dreamcastiens en quête d'originalité pourront même se taper un trip new-age en compagnie d'Ecco le Dauphin! Sinon, mine de rien, la PlayStation et la portable de Nintendo parviennent encore à nous surprendre, imaginez un peu ce qui va se passer dans les prochains mois sur Play 2 et Dreamcast... si les développeurs s'en donnent la peine ! Eh eh ! Bon ben voila, c'est fait, je voulais finir cette page de garde sur une réflexion intellectuelle digne des plus grands analystes économiques, c'est gagné, maintenant, je peux aller

me pieuter i esprit tranquile :	
Alundra 2 (PS)	124
Code Veronica (DC)	118
Colin McRae Rally 2 (PS)	114
Ecco the Dolphin : Defender of the Future (DC)	120
Legend of Legaia (PS)	122
Metal Gear Solid (GBC)	142
Need for Speed : Porsche 2000 (PS)	130
Ronaldo V-Football (PS)	126
Track & Field Summer Games (N64)	134
Vagrant Story (PS)	110

Yannick Noah All Star Tennis 2000 (PS) 132

128

V-Rally 2 Expert Edition (DC)



Top rédar

Avant de partir pour l'E3 et de nous occuper du booklet qui lui est entièrement consacré, nous avons eu le temps de boucler le magazine lui-même mais non sans mal! Des jeux PlayStation 2 arrivés à la dernière minute et sur lesquels nous vous donnons un avis complet, en avant-première! A vous d'aller voir ce que nous en pensons. Les feux de l'actualité se sont portés également sur des titres en version officielle d'une qualité irréprochable. Colin McRae Rally 2 (PS) est un pur chef-d'œuvre, Code: Veronica (DC) est enfin en version française, et Track & Field Summer Games (N64) va vous permettre de vous défouler avant les J.O. Quant à Metal Gear Solid (GBC), il a tenu Kendy en haleine durant des heures! Un bon cru de juin, qui devrait nous permettre de voir venir!



La rédac en folie!

Julo

l'ai pas trop flippé ce mois-ci. Ça c'est même plutôt bien passé puisque je n'ai été malade qu'une fois. Mais bon, cet insupportable mal de bide a quand même failli me faire crever... J'ai dû appeler

SOS Médecins ce soir-là, et le toubib m'a gentiment prescrit quelques placebos, en se foutant clairement de moi... Rien à faire, la médecine ne me comprend pas.

Ecco the Dolphin (DC)

Tout juste bon à caler une table.

De très grosses lacunes. Urgl !

Pourrait vraiment mieux faire.

A achete<mark>r éventuell</mark>ement, si on aime le genre.

Un très <mark>bon titre qu</mark>'il faut avoir d<mark>ans sa lud</mark>othèque.

Un jeu d'anthologie. 1 ou 2 par génération de console. Evitez-le à tout prix, c'est un ordre !

1 minute de plaisir. Et encore !

Un jeu tout juste moyen, sans plus.

Un bon jeu à de nombreux égards.

Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.

Après quatre mois de préparation physique intensive - but de la manœuvre : devenir un Willow-like - me voilà fin prêt pour l'E3. L'E3 cela veut dire des kilomètres de marche, plus de 2 000 titres consoles à voir, des soirées à arpenter un verre à la main et des sujets à

trouver. Des

vacances en moins ennuveux. 1

Son jeu du muis

Trazom)

Since I discovered

Babelfish Altavista, it is terrific how
powerfull I became in english! I mean
it, it is so simple to do it in the end:
one enters his text, asks for the
translation and immediatly gets it I.
This is it: "the

This is it: " the french touch" deguisee! (O.K., j'avoue, merci à RaHaN pour les modifs...).

Son jeu du mais

Gollum

Le mois de juin, et dire que je devrais sourire. Mouais, bah, c'est bien gentil ces histoires de chaleur accablante, de chapeau de paille et de menthe à l'eau, mais n'oublions pas l'essentiel ! Roland Garros et l'Euro

2000 se pointent et je suis juste supra enrubhé. Ah! si j'étais paysan dans le Lot, j'aurai au moins évité de vous lourder!



Willow

joue pas trop le soir, non, je sors. La plupart du temps, je vais boire des jus de pamplemousse dans des bars à bière. C'est pour le concept, vous comprenez... et, accessoirement, je me fais tatouer parce qu'un

me fais tatouer parce qu'un mec tatoué qui boit du jus de pamplemousse dans une Guiness Tavern, ça tape !

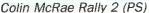


Son jeu du mais

LES JEUN DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :







Samba de Amigo (DC)



Metal Gear Solid (GBC)



Track and Field Summer Games (N64)

(toutes machines et versions confondues, depuis janvier 99)

1 Metal Gear Solid (PS)	25 pts
135 Pro Evolution (PS)	19 pts
3 Vagrant Story (PS)	13 pts
Tenchu (PS)	10 pts
5 Tekken Tag Tournament (PS2)	9 pts
8 Zeitin Ocwine of Time (N64), Semba de Amigo (DC), Marvel Ve Capcom 2 (D	C) 8 pts
7 Soul Reaver (PS), Dead or Alive 2 (DC)	7 pts
Street Fighter Ex 3 (PS2), Zeida Majora's Mask (N64)	5 pts
9 Colin McRae Rally 2 (PS)	4 pts
10 Code Veronica (DC), Resident Evil 3 (PS), Fear Effect (PS)	J pts

ON EN REVE DEJA

GOLLUM >>>>>> Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty (PS2) et Onimusha (PS2) WILLOW >>>>>> Jet Set Radio (DC) et Alone in the Dark 4 (PS) CHRIS >>>>>> Medal of Honor 2 (PS2) et Munch's Oddysee (PS2) ELWOOD >>>>> Silent Hill 2 (PS2) et Perfect Dark (N64) KENDY >>>>>> Hidden and Dangerous (DC) et Metal Gear Sons of Liberty (PS2) GREG >>>>> Final Fantasy 9 (PS) et SNK Vs Capcom (DC) T.S.R. >>>>>> Metal Gear Solid Sons of Liberty (PS2) et Perfect Dark (N64) TRAZOM >>>>>> GT 2000 (PS2) et Virtua Tennis (DC) RAHAN >>>>>> Metal Gear Solid Sons of Liberty (PS2) et The Bouncer (PS2) JULO >>>>>> Shenmue 2 (DC) et Final Fantasy IX (PS)

INYPAD MES

C'est un petit déferiement de Megastar qui s'abat sur la rédaction ! Ainsi, les grands lauréats du mois ont été sans conteste Colin McRae Rally 2 (PS), Metal Gear Solid (GBC), Vagrant Story (PS), V-Rally 2 (DC), Resident Evil Code: Veronica (DC) et Track & Field Summer Games (N64).

RaHaN

Tous les ans, c'est la même chose. Je me dis, ouais, cool, l'E3 arrive, je vais voir plein de jeux d'enfer, aux U.S., présentés par des biondes en tutu (je trippe sur les tutus). Pis après, en général, on finit sur les rotules et on a grave envie de rentrer. Cette année, rien que les rendez-vous m'ont calmé, tellement y a de jeux... Moi, je dis : on va périr !

Son jeu du mois

Chris

Maintenant que nous disposons tous d'une tribune libre, j'en profite pour avouer mon amour inconditionnel et mon admiration profonde pour M. Kendy Ty. Personne, avant lui, n'avait su me toucher en mon

for intérieur comme ce petit bonze aux tatouages apparents. Sa maïeutique profonde me laissera définitivement baba. Kendy Ty, c'est un peu mon « mini me » à moi...



Elwood

Je sais pas si vous avez remarqué, mais, en ce moment, à Paris, y a plein de monuments historiques en rénovation, avec plein d'échafaudages autour. En ben, vous savez quoi, la grande mode, c'est de

grimper sur ces édifices en pleine nuit, pour se faire des trips de SWAT furtif. Bon, c'est un peu dangereux, super interdit et mieux vaut ne pas se faire gauler...

San jeu du mais

Kendy

Bon ben, c'était le dimanche 7 mai et je crevais la dalle le soir. J'ai sorti ma poêle et je me suis fait une omelette sans tomber dans les vapes de fatigue. Elle était vraiment super bonne. Ça faisait quand même six

mois que je n'avais pas « cuisiné » puisque i'achetais de la bouffe à emporter. Cette expérience restera gravée au plus profond de moi... pour finir, au petit matin, au fond des W.C. Sniff! Son jeu du mois

ieux...

Grea Le mois dernier, à Cartoonist, outre les auteurs de DA (d'ailleurs Bernard Dèryes, M. Ulysse 31. est un fan de Final Fantasyl, il v avait un stand avec Soul Calibur. N'y avant pas touché depuis 6 mois, je me suis fait éclater, ce qui en a déçu certains : « Quais, t'es vraiment de Joypan toi? ». Ils sont encore nombreux à nous croire invincibles aux

Son jeu du mois



médiéval. Il n'en est rien, si ce

n'est côté qualité et mise en scène. Car tout comme le hit d'Hideo Kojima, Vagrant Story peut se targuer de réunir toutes les qualités, et quasiment aucun défaut. Une technique de pointe, une esthétique irréprochable, une bande son fabuleuse, un scénario captivant, une mise en scène digne du cinéma, un gameplay magnifiquement réglé et un intérêt asymptotique! Une fois de plus, Square se surpasse... C'en deviendrait presque







fiche technique

Editem: développeur Genra Abre de joueurs Hiveau de difficulté Difficulté Continue Nore de Co Special existe sar

Squaresoft/Chave Squaresoft Dungeon RRC

Woyenne Sauvegardes

Rien d'autre

Léa Monde

Le contexte de Vagrant Story rappelle celui de Final Fantasy Tactics: une guerre brutale oppose les chevaliers de Crimson Blade (la lame pourpre) au Cult de Mullenkamp, dans les murs de Léa Monde. Parachuté au beau milieu du conflit, le héros, Ashley Riot, est un agent d'élite. Il fait partie du corps des Riskbreaker (les casseurs de risques), une unité spéciale des chevaliers de Valendia, Rencontrant par hasard Sydney Losstarot, leader mystérieux du culte de Mullenkamp, Ashley se voit transformé en pion sans pouvoir mot dire, avançant sur l'échiquier d'un jeu incompréhensible mené par Sydney. Car le jeu de ce dernier se déroule au sein d'une intrigue qui dépasse, comme de bien entendu, les deux protagonistes. Sydney semble en savoir bien plus sur le compte d'Ashley qu'il ne veut le dire et manipule ostensiblement des pouvoirs sombres et inconnus. Que cachent réellement les souterrains de Léa Monde ? En quoi consiste vraiment





Les effets lumineux, spécialité de Square, sont une fois de plus fantastiques



Les boss, dès le début, sont des plus impressionnants. Ils sont en outre impeccablement animés.

la magie et surtout, qu'en est-il d'Ashley et de son âme ? Subtilement différente des histoires dramatiques des Final Fantasy, celle de Vagrant Story s'apparente à un brillant huis clos entre deux personnages forts, jouant au chat et à la souris, sur un terrain qui leur est inconnu. Une histoire qui tient immanquablement en haleine...

Un gameplay mythique

Pour la première fois depuis Final Fantasy Tactics (qui ne sortira malheureusement jamais chez nous), Squaresoft nous livre, avec Vagrant Story, un jeu pur, profond et riche sous tous les aspects. En effet, clairement destiné aux fans de systèmes complexes et de bidouilles, de réelles tactiques et de scénarios alambiqués, Vagrant Story mixe tous les genres : aventure, action, RPG, autant Tactical que Dungeon. Il me fait un peu penser à un Diablo béni par le soin du détail japonais. La majeure partie du jeu s'avère être, en effet, une succession de salles et de couloirs, renfermant monstres et trésors. Ashley pourra les arpenter armes sorties ou non Car Vagrant Story propose également des passages puzzles, qui nécessitent un peu de jugeote. Ils ne sont pas sans rappeler ceux de Soul Reaver, puisqu'ils se basent sur la manipulation de blocs. A la différence près qu'ils ont des propriétés variables : certains sont indestructibles, les uns peuvent être soulevés, les autres roulés, etc. Les développeurs ont poussé le vice du détail jusqu'à une option amusante : activée, celle-ci s'enclenche dès que vous

THE MODE



Un exemple de puzzle à base de blocs. Il faudra en passer un certain nombre de l'autre côté de la traverse pour continuer

t

Les scènes en extérieur sont rares, mais le moteur les gère à merveille.

avez résolu un puzzle, vous permettant de le refaire le plus vite possible pour taper le highscore ! Une option tout à fait inutile mais qui, tout comme le reste du jeu, montre le polissage impeccable de Vagrant Story et sa cible : les core gamers, c'est-à-dire les joueurs purs et durs.

Et le ieu dans tout ca ?

Vagrant Story est bourré de détails. Oui. Mais revenons au gameplay, je n'en ai pas fini. Lorsqu'Ashley sort ses armes, le mode Battle s'enclenche. Dès lors, si le joueur presse le bouton attaque, une sphère en wireframe jaillit du personnage, indiquant la portée de l'arme et activant la pause du jeu. Tout







Les combats sont très tactiques : quelle cible choisir, mais surtout où frapper ?

objet pris dans la sphère peut être attaqué, et avec précision suivant sa taille. En effet, plus un objet est gros, plus il est divisé en parties différentes. Dans le cas d'un dragon, par exemple, on aura tête, corps, queue, pattes avant, arrière, gauches et droites, cou, etc. Chaque partie offre un pourcentage de toucher et des dégâts maximums, variables suivant l'exposition, l'arme utilisée, etc. Dès lors, une dimension tactique apparaît, permettant aux acharnés de planifier des attaques plus efficaces et mieux pensées. On choisit où l'on frappe, on presse à nouveau le bouton d'attaque et le temps reprend son cours, laissant le jeu résoudre l'assaut. Mais ça ne s'arrête pas là. Ashley pourra également acquérir diverses capacités particulières. Pour commencer, les chain abilities. Lorsqu'un coup est lancé, au moment précis où il porte, le



Mon moins protond t d'un Esimeplay d'un Esimeplay d'un Esimeplay d'un d'annoine d'un d'annoine d'un d'annoine d'un d'annoine d'un d'annoine d'un d'annoine d'un Espaine esp



Eguipe des tems, des mannet courante. Men il faudre changer souvent de configuration pour tion parti de ses armes.



En effet, chacune d'élies a des caracteristiques propres, à commencer par le rapport portée/ouissance



mais surtout, au fur et à mesure de leur utilisation, des « affinités ». lei, cette arme est excellente contre les morts-vivants mais pas contre les humains



Ces caractéristiques changent à l'utilisation, mais aussi dans les workshops, qui permettent de créer de nouvelles armes en en désassemblant d'anciennes

Vagrant **Story**





joueur pourra presser un bouton pour enchaîner avec une de ces chain abilities. Celles-ci offrent diverses possibilités : dégâts supplémentaires, changement d'états (paralysie, poison, etc.), régénération de points de vie ou de mana en fonction des dégâts infligés... et peuvent être enchaînées à l'infini, à la seule exception de ne jamais exécuter la même deux fois de suite. Du coup, vous vous dites qu'une fois le timing maîtrisé, vous allez vous faire tous les monstres en un assaut ! Eh bien non, car chaque enchaînement réussi fait monter votre jauge de risque. Plus celle-ci est haute, plus vos chances de toucher diminuent, et plus celles de vos adversaires augmentent ! On comprend dès lors qu'en présence de nombreux ennemis dans une salle, ces derniers ont la part belle si votre risk jauge est élevée. Mais c'est en réussissant des chain abilities qu'on en acquiert de nouvelles... ainsi que leur pendant défensif, les defense abilities, qui fonctionnent suivant le même principe. Au moment précis où un adversaire vous touche, vous pouvez enclencher une

MEN ASTREMO

protéger, infliger un pourcentage des dégâts

reçus à votre adversaire, contrer les changements d'état, etc. Plus classique mais toujours pratique : les sortilèges. Ceux-ci

de ces abilities, pour vous

Ashley prépare avac soin un sort de zone, de manière à toucher le plus de parties corporelles possible de son ennemi.



seront appris une fois lus sur les parchemins trouvés sur des monstres ou dans des coffres. Soins, attaques, variations d'état, mais aussi sorts de zone qu'il vous faudra lancer au moment opportun et régler avec minutie dans la sphère de targeting en fonction de la position des ennemis. Enfin, pour finir avec les capacités, Ashley pourra aussi apprendre des break moves, attaques spéciales dévastatrices, mais qui lui coûteront quelques points de vie

Et les items ? Parlons-en, tiens

Et encore, tout ça est très simple à gérer, puisqu'une simple pression du bouton L2 vous permet d'accéder à des raccourcis vers les items, les break moves, chain et defense abilities séléctionnées. Mais tout cela était sans compter avec la

touche finale : la possibilité de customiser son équipement. Chaque arme est, en effet, faite de deux parties : le grip et la lame. Il est ainsi possible de dissocier des armes, pour en faire de nouvelles, meilleures. On peut aussi leur adjoindre des gemmes magiques pour modifier leurs propriétés. Enfin, les armes ont des « affinités » avec les différents types de cible : race et attributs des ennemis. Respectivement, on trouve, entre autres, dragon,









La vue subjective permet non seulement de voir des passages caches mais aussi d'apprécier la modélisation des ennemis.







humain, bête, mort-vivant, pour la race et lumière, ténèbres, feu, air, eau, pour l'attribut. En utilisant une arme, un bouclier ou tout autre équipement, vous modifiez les affinités, sachant bien entendu qu'elles sont plus ou moins opposées... Enfin, le meilleur, c'est que vous pouvez combiner des armes appartenant à la même classe pour conserver ou mixer leurs affinités ! Ah, mon Dieu, je pourrais vous en écrire encore des lignes et des lignes, mais je sens que cela me vaudrait des ennuis (ndTSR · et comment !)... Enfin, bref, il faut tout de même conclure : foncez ! Vagrant Story est une pure bombe, graphiquement au top du top (merci Hitoshi Sakimoto, le designer de FF Tactics), et dont les nombreux ingrédients se réunissent merveilleusement sous la bannière d'une réussite sans partage Ouah, ça c'est de la conclusion!

Track & Field RPG

Sortilèges et Break Arcs fonctionnent de manière classique, Les chain et défense

abilities, elles sont soumises à des

RaHaN



A chaque fin de section, un rang vous est donné, ainsi qu'un bonus tiré 🗨

Vote



Technique

Du grand art, comma d'habitude avec Squaresoft.



នី១ដាំ១ដីព្វារ១

Avec Soul Reaver, les plus belles textures PlayStation jamais vues i



נוט וֹצׁוצּננווֹננוֹג

Excellente, surtout les attitudes



פֿלנונטובנועבענ

Un système complexe à maîtriser, mais complet et bien pensè.



วีวมร

Des bruitages sidérants de qualité et des musiques grandioses !



Durée de vie

Moins long que les titres habituels de l'éditeur, mais très « reiouable »



2/115

Une réalisation hors du commun Un mélange réussi et original



בתופונו

Tout en anglais , mais moi, je m en fous.



BEUKL ປ່າກາ່ອາອີເ

Plus loin ...



avis de RafiaM

Inati II

Paralyels Duff iva

L'avis de Greg

voici certainement l'acnet indispensable de mon-el, toutes obserée confondess. Plus passionnent que Dieblo auquel il emprunte des éléments, plus intéressant que Tomb Réider auquel il pique aussi quelques truce, VS est le jeu parfeit pour qui se prétend un minimum ameteur de jeu vidéo. Un jeu qu'il faut posséder, un point c'est tout !

Machine PlayStation

Simu de rallye



Colin McRae Rally 2

On 5'y attendait tous plus ou moins, la suite de Colin McRae Rally tient toutes ses promesses. Un deuxième volet d'une efficacité redoutable aussi indispensable que Gran Turismo 2. Gentlemen, start your engine l

n matière de simulation de rallye, bien que

cette année nous ayons eu droit à deux produits d'exception (à savoir V-Rally 2 et Rally Championship 2000), Colin McRae Rally est resté dans le cœur des amateurs de courses poussiéreuses LA référence ultime. Eh oui, malgré leur niveau de qualité respectif, les titres d'Infogrames et d'Electronic Arts ont divisé les lecteurs de Joypad. Vos nombreux e-mails en témoignent ! Le deuxième volet de Colin McRae Rally, en revanche, devrait logiquement mettre tout le monde d'accord. Pourtant, après y avoir joué de longues heures, un constat s'impose : comme Gran Turismo 2, cette suite ne bouleverse pas de manière fondamentale le genre. Pas question de parler de révolution, le terme évolution convient nettement mieux à Colin 2. Mais quelle évolution !

Deux styles de a manday

A l'instar de V-Rally 2, Colin McRae Rally 2 propose un choix pléthorique de modes de jeu. Rien de foncièrement super original certes, mais les game-designers de Codemasters ont su s'inspirer efficacement de la concurrence pour ne léser aucun joueur. L'une des prin-



Tiche technique

Loiteur Godemasters

Developpeur Godemasters
Genre Simulation de rallye
Nore de joueurs 1 à 4 (alternance)
Siveaux de difficulte 3

Officialle Moyenne
Continue Sauvegardes
Hore de spéciales + de 70.

Spécial Gompatible Dual Shock
Election sur PC et Dreamast

cipales critiques formulées à l'égard du premier volet concernait l'impossibilité d'affronter d'autres concurrents. Que voulez-vous, si les puristes apprécient le fait. de courir contre le temps de références des pilotes adverses, le grand public, lui, n'aime pas trop se retrouver seul à l'écran avec pour uniques compagnons les virages et la végétation. Le mode Arcade est là pour ça. Ultra complet, ce dernier permet de disputer un championnat (vos victoires débloqueront de nouveaux tracés et des voitures de classe supérieure), de défier le chronomètre et de s'exercer sur les circuits délockés en Course Simple. Tout ça avec une, deux, trois. quatre ou cinq voitures gérées par le CPU aux trousses C'est vous qui décidez ! En multi-joueurs, en revenche, vous ne serez que deux en piste. Sur ce coup-là, V-Rally 2 fait mieux. Sinon, contrairement au mode Rallye qui, nous le verrons plus tard, revêt un caractère simulation nettement plus poussé, le pilotage a été ici considérablement simplifié. En gros, la « pédale » de frem ne sert pas à grand-chose, on peut trajecter comme un goret et percuter les autres caisses sans subir le moindre dommage. Bref, c'est hyper accessible même pour une fille (ndlr : tu vas te faire des amies, Willow...). Les tracés (en boucle) sont, quant à eux, totalement différents de ceux du mode Rallye. Un bon défouloir, dynamique, speed, assez chaud en mode Intermédiaire lors des courses avancées mais qui ne retiendra pas longtemps les amateurs de simulation. Les fans d'instantané, eux, y trouveront leur compte





La modélisation des caisses tue ! C'est monstrueux !





Le vi du sujet

Le vif du sujet, c'est, bien évidemment, le mode Rallye. En ce qui concerne la conduite tout d'abord, V-Rally 2 et Rally Championship ont beau être des titres très agréables à prendre en main, on éprouve incontestablement plus de plaisir au volant des voitures de Colin McRae Rally 2. Comme nous le disions le mois dernier, si on retrouve globalement ses marques par rapport au premier volet (ah, les dérapages, quel bonheur!), de nombreuses choses ont subi des améliorations significatives, notamment l'impression de vitesse vraiment fulgurante, le transfert des masses, les facteurs d'adhérence (les bagnoles ne chassent plus comme un hors-bord) ou bien le jeu des suspensions beaucoup moins exagéré





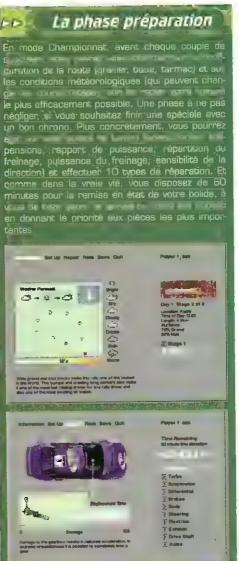


Les modèles physiques, vraiment exceptionnels, enterrent tout simplement ceux de V-Rally 2!



que dans le titre d'Eden (les caisses ne rebondissent pas autant). Tous ces changements transcendent littéralement le gameplay de la précédente édition! Autre atout par rapport à ses concurrents, les tracés de Colin 2 proposent des enchaînements de virages moins Inéaires qui requièrent un pilotage plus nerveux. En Championnat (évitez de jouer en novice, trop facile), vous devrez vraiment soigner vos trajectoires et éviter le moindre contact avec les éléments du décor pour grappiller de précieuses secondes. On a le cœur qui bat, les doigts qui transpirent, les pupilles qui se dilatent à l'annonce d'un virage en épingle à cheveux, on jette des coups d'œil nerveux au récapitulatif du classement à chaque passage de Check Point... c'est le pied, quoi ! Codemasters a vraiment trouvé le compromis arcade/simulation idéal, ce petit truc







Colin II Rae Raily



enelliem et meilleure rallye, tout Simplement



Des effets de projections très variés qui dynamisent considérablement les sensations de

Notes

វីមទាំរបរិព្យាម

Malgré des ralentissements et le clipping, Coiin 2 bénéficie d'un moteur de jeu hors du commun



<u> ៩ឧប្សាទ៍វ្តេស្</u>សខ<u>ន</u>

Des circuits tres detaillés et variés. Modélisation des voitures irréprochable. Du bon boulot



ฝนในเรียงก

On note de temps à autre de légères chutes de frame-rate Excellente impression de vitesse



פַּצוֹנוֹנטִבּנוּעבּועוּ

Ni trop arcade, ni trop simulation Le compromis parfait.



SULUE

Des bruitages exceptionnels qui ne se retrouvent dans aucune autre simulation de course automobile



elv eb eèruu

Plus de 60 spéciales un championnat assez difficile et des tas de trucs à débloquer



FLLL

La réalisation technique. les snéciales Les sensations de pilotage



בענע לעו

Quelques ralentissements du clipping Bah, heu pas d'éditeur de circuits ?



RECKL jenežni'h

Plus Ioin...

Codemasters envisagerait de porter Colin McRae Rally 2 sur Dreamcast. On ne peut que se rejouir d'una talle nouvelle au vue des qua-lités de la version PlayStation A la rédac', on prie tous à genoux sur des prie tous à genoux sur des tessons de bouteilles pour qu'ils ne se dégonflent pas chez Codemasters !



E nume l'alux ours estable d'écouse en amplier des la leurs en airemande des railles amplies es des pos le les dans nous en de mais rent elleurs en airemande des railles participer de une epreuve de Rally Masters en mode Défi. Cette compatible de la leur de la leu





fédérateur qui se ressent une fois le paddle en main et à côté duquel EA et Eden sont passés. Et puis, techniquement, CMRR2 a de quoi émouvoir les plus blasés. Le rendu graphique des décors et des voitures n'a effectivement pas grand-chose à envier à celui de GT. L'environnement sonore, quant à lui, conserve son réalisme inégalé. Pour finir, les développeurs n'ont pas lésiné sur ces petits effets spectaculaires qui contribuent à renforcer l'immersion du joueur : déformations, projections en tout genre, retour de flamme du pot d'échappement, changements météo en temps réel, salissures... rares sont les moteurs 3D qui peuvent se targuer de proposer un niveau de détails aussi poussé. Deux petits bémols toutefois : sur notre version (non déf. à 100 %), certaines conditions météo affectaient le frame-rate et le clipping



variait d'une spéciale à l'autre. Mais ces quelques défauts ne devraient pas vous empêcher de profiter de cette petite bombe ludique! Vivement la version Dreamcast!

Willow



alvis de

L'avis de Trazom

le l'une dit le cons les CMA 2 est pen la manyelle taut atterque per les tens de course suite, et auroncee par Codementers. Des voltures et des spéciales de souts casute, un realisme encore pouésé et des modés de leu pour tous les públics un chaf-d'œuvre ! Un achat indispensable pour tous les amoureux de railige !

- En mode Deux

Joueurs, pas de concurrents gérés

par la machine

. Dommage.





Resident Evil Code: Veronica



Frissonner, stresser, pleurer et parfois bàiller. La palette des émotions proposées lors d'une partie de Resident Évil Code : Veronica est aussi vaste que contrastée. Une aventure superbe et prenante, mais qui dissimule toutefois quelques zones d'ombre. Les fans lui pardonneront ... amplement !

e me souviens, il y a quelques mois, c'était en février d'ailleurs, Bio Hazard Code : Veronica. comme on l'appelle en japonais, débarquait après plusieurs années d'attente haletante. Les premières images du Net toutes pourries avaient suffit à faire monter la fièvre. C'est donc fébrile que le découvrais l'aventure. A l'époque, plus les zombis s'affalaient à mes côtés, plus mes sensations évoluaient en ordre dispersé. Des séquences cultes d'un côté, des tares incompréhensibles de l'autre. Pourtant, au final, je m'étais laissé happer par les charmes sombres de la dernière réalisation des équipes de Shinji Mikami. Le plaisir de stresser, le sentiment de vivre un moment fort avaient fait pencher la balance. Code : Veronica comportait des défauts, c'est un fait, mais restait une bombe ludique riche en émotions. Un fait rare. Et puis, c'est tout de même amusant de se rendre compte du nombre de souvenirs qui se bousculent à la simple évocation du titre. Ca donne, à cette intro, un côté faussement nostalgique, limite contemplatif. La classe Pour l'instant, dès qu'on parle de Dreamcast, deux

Certains regards suffisent à vous glacer le sang Si tent est qu'il vous en reste encore.

titres reviennent invariablement : Shenmue et Code : Veronica. Dans le fond, il doit bien y avoir une petite raison.. à moins que côtoyer trop souvent des êtres à la peau putréfiée ne perturbe mon bulbe ramolli. C'est une possibilité.

Les charmes de l'enfer

Véritable suite de Resident Evil 2, Code : Veronica vous glissera de nouveau dans la peau de la belle et élancée Claire Redfield, ainsi que dans celle d'autres intervenants au sang chaud comme le très crispant Steve et le vaillant Chris (frère de Claire et héros du premier volet, mais si, rappelez-vous !). Une cinématique des plus percutantes suffit à vous plonger au cœur de l'action. L'aventure débute alors que Claire, partie à la recherche de son frérot, tombe entre les mains des gardes de la redoutable société Umbrella. Enfermée dans les geôles d'une île perdue au beau milieu de l'océan. Claire profitera d'un étrange retournement de situation pour s'évader. L'enfer peut alors s'abattre avec férocité sur elle... de nouveau. L'orage gronde. C'est une certitude, dès les premières séquences, les développeurs souhaitaient soigner l'ambiance. A l'image de Dino Crisis, si les caméras suivent ici l'action pour la dynamiser tout en suscitant habillement l'effroi, vous ne serez pourtant à aucun moment maître des angles de vue. Intéressant aussi de remarquer que bien que le jeu soit en 3D intégrale, le degré de détails présents à l'écran reste assez stupéfiant. On distingue ici des scolopendres rampant dans des souterrains, tandis que là un regard suffit à discerner un cadayre léché par des flammes. Vous comprendrez aisément que l'ambiance du jeu y gagne



Digne frère, Chris parviendra-t-il à secourir son adorable sœur ? Les apparences sont parfois trompeuses.



en profondeur et que la joie de la découverte cède vite la place à l'effroi. Remarquez, ca tombe plutôt bien pour servir un survival horror.

La raison du cœur

Claire a beau être charmante, elle possède la fâcheuse habitude de vouloir se prendre pour un balai ou un pantin (au choix) de compétition. Les zombis étant de sales copieurs, ils l'ont imité et déambuleront devant vous avec la rigidité d'une batte de base-ball. Résultat : les mouvements des différents protagonistes sont raides et certaines étapes d'animation manquent cruellement. Vraiment dommage pour les yeux... et pour les oreilles aussi car, si les musiques et les bruitages d'ambiance sont excellents, le bruit des pas et les déflagrations des armes font sérieusement peine à entendre. Pas le moindre volume dans ces sons tout étouffés. Etrange. Toutefois, il faut avouer que l'homme est un animal qui s'habitue très, mais alors très vite (à tout et n'importe quoi, d'ailleurs) et qu'après un petit temps vous ne ferez plus attention à cette relative gêne auditive pour mieux vous imprégner du scénario. Hum, à ce sujet, je sais que j'en fais limite une obsession, mais pourquoi existe-t-il toujours autant d'invraisemblances scénaristiques ? Par exemple : la réintroduction de Wesker dans le scénario est juste scandaleuse! Hop, une apparition et demie aussi brève qu'incompréhensible et on n'en parle plus. Aucune explication sur son retour, on appelle cacréer des rebondissements... parce que euh, on en

fiche technique

Editeur
Developpeur
Renre
Nore de joueurs
Niveau de difficulté
Continue
Nore de GO
Spécial
Existe sur

Eidos Interactive
Capcom Japon
Sorvival horror
I
Moyenne
Sauvegarde

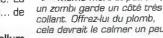
z. Kit de vibration Rien d'autre

L'antre de la folie

La gestion des éclairages en camps reel est simplement fable dizaine de sièmes graphiques) permet de nous maintenir en lause L'alternance entre thèmes châleureux (boiserie, tapissarie) haleine. Pas de doute à ce sujet, la Dreamcast n'est pas ancore propices à l'évocation d'une maison hantée et ceux que troids poussée dans ces démiers retranchements, mais on commence (béton, acier) significatifs des anvironnements scientifiques se à mieux cerner ce que machine « nouvelle génération » signifie malent habitement tanglis que la variété des lieux (près d'une et surtout peut apporter



avait besoin pour le rythme du jeu! Décidément, c'est trop facile d'être scénariste chez Capcom. Mais bon, que les fans ne s'insurgent pas trop vite car, dans l'ensemble, le scénar' s'illustre néanmoins par sa qualité, avec au cœur de l'histoire l'effrayant couple Alfred et Alexia Ashford. En outre, quelques surprises de taille vous attendent dans le dernier quart du jeu dont un passage absolument fantastique qui me fait jubiler intérieurement à sa simple évocation. Si vous adorez la série, apprêtez-vous à serrer le poing de joie ! C'est aussi ça Code : Veronica, des instants intenses vraiment inoubliables. Toutefois, le manque d'innovation est d'autant plus flagrant et regrettable que Resident Evil 3 Nemesis puisait sa force dans sa capacité à avoir su apporter quelques intéressantes améliorations de gameplay. Cependant, dans le fond, le plaisir de jeu n'est jamais parasité par l'absence de ces éléments et c'est bien là l'essentiel. Dans le même temps, vous constaterez avec joie que le bestiaire a été aussi revu à la hausse, avec le retour des redoutables Hunters ainsi que l'apparition d'ennemis aussi inédits qu'intelligents comme les excellents êtres élastiques. Et puis, phénomène assez rare pour être souligné, les énigmes vous demanderont parfois un peu plus de réflexion que le simple grattage d'un ticket de Banco, Ainsi, en dépit d'un manque évident d'innovation. Resident Evil Code: Veronica arrive à laisser un souvenir impérissable dans la mémoire du joueur. Avec son ambiance extrêmement soignée, ses indéniables qualités esthétiques et son rythme soutenu, à la rédac', cette aventure a littéralement feit chavirer le cœur des amoureux de la série. La preuve, j'en ai encore des frissons dans le dos... de bonheur, bien sûr



Même mort et putréfie,





Note



entiguraer

En attendant Shenmue, Code Veronica est chez nous le titre techniquement le plus avancé de la DC



<u> ៩១វវាទំវវិទ្យា</u>ម

Environnements lugubres et personnages superbes. On regrettera un effet de flou parfois trop prononcé.



นอยียยนนักน

Le gros point noir du jeu L'affichage est fluide mais les animations trop hachées manquent de réalisme.



अंधारिक्षाम्यात्र

La prise en main s'affectuera aisément pour les fans, les autres s'habitueront rapidement.



SUNS

D'excellentes mélodies sombres et mélancoliques. Des bruitages plutôt ratés (les pas et les armés) !



Durée de vie

Plus longue que celle d'un Resident Evil habituel, elle se situe près de la dizaine d'haures



Le passage de la

morque compre

permi les sequences cultes

du jeu. La salla da

torture n'est pas

Lugubre

学り担心

Ambiance glauque et oppressante rappelant le premier volet. Réalisation technique irréprocheble



בונונינונו

Néant question innovation, incohérences énervantes. Baisse de tension au début du GD2.



IJota IJĠĿĕtuľľu

Plus Ioin...

A peine ce volet acheve sur Dreamcast, Shinji Mikami s'est empressé de mettre en chantier une suite sur PlayStation 2. D'après nos renseignements, pour l'instant, les développeurs seraient en train de tester les capacités de la machine et éprouveraient quelques difficultés. Argh! A noter aussi que Resident Evi Survivor, le shoot développe par une équipe annex de Capcom sur Play 1, est une véritable calamité! Le pre mier véritable faux pas de l'histoire de la série Espérons qu'il ne s'agisse pas d'une tendance.

Le manoir d'Alexia Ashford reste le temple du glauque et du malsain. Ses goûts pour la décoration me paraissent un peu repoussants.

L'avis de Bollum

Resident Est Com: Verantes déberque est Dreament accompagne de son corresponde zamble. Pas viennes surprenent mes toujours aves a compagne de son correspondent préserve. Enfin une veritable bombe sur Liveament :

Lavis de Julo

Cet episode D'earncast est une reusette complète qui comblera les fans de la sens. Le passage è la 3D s'est fait sans mal, blen au contraire : l'ambience graphique est plus glauque que jamais, la jeu reste dans la plus pure tradicion de la série et certaines scènes sont cultissimes. Un achet indispensable.



Ecco The Dolphin: Defender of the Future

Il aura cruellement manqué aux possesseurs de Saturn, le très sympathique Ecco... Heureusement, il nous revient dans une excellente version Dreamcast, qui vous fera passer de grands moments, très zen, assis en tailleur devant votre télé.

oilà près de six ans qu'on n'a plus entendu parler d'Ecco... A l'époque

de la sortie du premier opus, le dauphin avait su convaincre tout le monde. Surpris par sa grande originalité (diriger un dauphin, ce n'est pas commun), envoûtés par son côté zen et passionnés par un espect ludique qui n'était pas en reste, des miliers de joueurs ont participé à deux aventures longues et scotchantes, dont ils se souviennent sûrement encore aujourd'hui, nostalgiques. Chez nous en tout cas, l'annonce du grand retour de ce dauphin superstar a su nous rendre impatients... Chanceux, le jeune homme stressé et en piene crise de colite spasmodique que je suis a hérité de ce test, qui m'aura finalement fait e plus grand bien ! Plus zen que jamais, cette édition Dreamcast vous plongera, en effet, dans une aventure sous-marine passionnante, rendue encore plus ensorcelante que ses aînées grâce à sa nouvelle forme (le jeu passe évidemment, DC oblige, en 3D pleine), impossible de ne pas rentrer à fond dans le trip : l'immersion est totale et



immédiate. On se laisse aller à traîner des heures dans les vastes niveaux du jeu, en nageant tranquillement, en faisant des figures en dehors de l'eau, en observant tous les recoins... C'est tellement peace qu'on peut bloquer un long moment sur une énigme sans pour autant stresser. Les vertus apaisantes de ce jeu sont indéniables!



Côté technique, le jeu mérite les termes les plus élogieux. Le travail déployé en près de quatre ans par l'équipe hongroise d'Appaloosa subjugue dès la première partie, et représente la base de ce sentiment d'immersion. Ici, les différents environnements ne cesseront de vous étonner, Ecco s'inscrit sans problème sur la liste des plus beaux jeux de la Dreamcast, aux côtés de Shenmue et Soul Calibur. Le moteur 3D tourne à merveille, affichant des textures organiques variées et au reilef rare. Les animations du dauphin (ainsi que des autres créatures aquatiques du jeu) sont impressionnantes de réalisme : Ecco se meut avec alsance dans l'eau, l'aspect élastique de son corps est extrêmement bien rendu et ses mouvements assez variés. De plus, contrairement à pas mal de jeux DC, le jeu n'est graphiquement pas « froid » du tout, bien au contraire. Vraiment, il est impossible de ne pas tomber sous le charme de ce jeu unique... Demandez à RaHaN ou à Angel (soluceur et newzeur sur le 36-15 Joypad) : ils se sont assis à côté de moi durant une partie, et n'ort pas pu déscotcher! « Ce jeu est trop génial, j'adore, il faut que je le fasse » (RaHaN), « Ouah, là vraiment, ca me donne ervie de m'acheter une Dreamcast » (Angel)...



Oui, côté gameplay, on nous propose, en effet, une formule quasiment identique, dans le fond, aux deux premiers épisodes... Le jeu est divisé en niveaux (une trentaine, répartis sur 4 zones aux thèmes différents) et il faudra remplir des objectifs assez variés pour passer de l'un à l'autre. Il pourra aussi bien s'agir d'énigmes, que de récolte de cristaux, etc. L'équilibre entre réflexion, action et exploration est très bien dosé, la difficulté progressive vous oblige à faire preuve de plus en plus d'observation et de déduction. Bref, c'est très bien réglé, rarement ennuyeux, et plutôt varié. Les premiers niveaux vous



Editeur Developpeur Genre Nore de joueurs Niveau de difficulte Difficulte Continue Nore de niveaux Spécial Existe sur

Appaloosa Interactive
Action/réflexion
I
Aucun
Difficile
Sauvegardes (B. Blocs)
Une trentaine
Rumble Pack
Rien d'autre





Les textures sont d'une précision et d'un relief incroyables



Certains sauts vous emmenerons 🔫 à des hauteurs vertigineuses



proposeront de récupérer de nouveaux chants et pouvoirs, qui permettent d'interagir avec les éléments du décor ou même avec les différentes espèces qui vous entourent. Plus vous obtiendrez de ces capacités, et plus le gameplay se compliquera, ce qui permet une variété et un intérêt croissant dans les énigmes. A côté de cela, de petits éléments annexes tentent de rallonger quelque peu la durée de vie. Dans chaque niveau, par exemple, vous pourrez, en plus de vos objectifs principaux, prendre un peu de temps pour récolter des Vitalit (pierres violettes qui allongent votre barre de vitalité). Il y en a en général 5 par niveau, et elles sont super bien cachées ! Il y a également des niveaux bonus très nostalgiques (cf. encart)... Mais on aurait aimé voir plus de choses encore, et surtout plus de nouveautés dans le gameplay, par rapport aux deux premiers épisodes (l'un des rares défauts du jeu). Voilà, la très forte originalité du produit pourra peut-être en faire douter certains, mais rassurez-vous : elle ne témoigne en rien d'un plaisir ludique secondaire, vraiment. Ce jeu est unique, peut-être un peu déroutant, mais au final vraiment envoûtant



Rebit can death restaigique i les gans d'Appeloces inclus proposent quelques niveaux bonus représentes de profit comme e l'apoque de la Mégadrive. Avec cependant des gréphiernes tout à fait la la neuteur de la Dreamcast l'Oest un peu ce à quoi nous auritons eu droit, si un épisone Saturn avait et a développé.

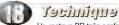
Un plongeon dans le passé



Un jeu unique et envoutant, qui transforme yotte TV Supilbul mutteupe ne



Note



Un moteur 3D très performant gérant de vestes niveeux aux graphisme. et effete touques remersants



ຼຂອນນອິນີເປນອ

Les décors sont varies et magnifiques, les textures organiques impressionnent. L'un des plus beaux jeux DC



ฝากโกษาเรียกเ

D'une fluidité exemplaire, avec de très rares raientissements. Mention spéciale pour les mouvements du daughin



ในสมาริเบรียโต

On maîtrise rapidement les différents mouvements d'Ecco, qu'or dirige avec beaucoup de simplicité

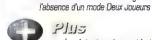


รีบปร

Les bruitages sont superréalistes, et les musiques très zen contribuent à l'ambiance unique du jeu



Durée de Vie Une trentaine de niveaux, qui vous donnera du fil à retordre. On regrette



En récupérant

2/115

La réalisation, la beauté et l'originalité du leu. Le côté zen, fort agréable.



בוננט ולו

Pas de mode 2 Joueurs. Ca manque de nouveautés côté gameplay.



Nose Jereştili'li

Plus Ioin...

Si Appaloosa est étroite ment lié à Sega par la licen-ce Ecco, le studio de développement hongrois ne se contente pas que de cela. On leur doit en effet de nombreuses autres pro-ductions récentes, notam-ment sur PlayStation, avec par exemple Tiny Yanks, South Park ou encore C The contre Adventure. Hum, on préférera s'arrêter a l'experience Ecce aublient le reste



L'avis de Julo

urden en coal coar con (Class mannent apperbaut!), Ecco posego de nombreum autres qualices. Anns, mésicos pas é acus laisser tenter par ce long voyaga sous mans, qui représente una expérience actique un peu apéciale, mais récliament possionnance. On au ou etteint des semmots, « » y evait eu plus de réclies nouveauces

L'avis de Gollum

Enfin un jeu celtre, reposant, ensorcelant. Ainsi, bien eu de la proueses technique juece hallucinante de beauté, ce nouveau Ecco m'a pris aux tripes. Plus relexant qu'une séance d'acupuncture, plus enivrent qu'un simple aquerium virtuel, Ecco s'avere aussi intéressent que superbe. Une production hongroise qu'on imaginait japonaise tant elle est renversante





Legend Of Legnin

Contrail et Prokion... Ces deux noms ne sont pas ceux de nouveaux Pokémon, mais concernent deux développeurs japonais à qui l'on doit déjà Wild Arms. Pouvoir s'essayer a un nouveau titre résultant de leurs efforts combinés ne pouvait qu'être intéressant. La preuve en textes et en images...

egaia... C'est ici le nom du monde sur lequel vous vous trouvez. L'histoire de ses habitants est intéressante à plus d'un égard. Il y a fort longtemps, les humains représentaient une race intellectuellement supérieure, mais plus faible que les bêtes sauvages qui hantaient la Terre. Constatant cela, les Dieux permirent aux êtres les plus intelligents - mais aussi les plus faibles - de s'allier avec des entités connues sous le nom de « Seru ». Ces derniers, lorsqu'ils étaient acceptés, devenaient partie intégrante des humains et les rendaient plus forts. L'humanité connut alors son âge d'or. Et puis un brouillard mystérieux apparut. A son contact, tous les humains portant un Seru étaient trans-

formés en monstres et perdaient leur volonté. Ce brouillard s'étendit à tel point que, finalement, seuls quelques endroits



isolés lui échappèrent. Le seul espoir réside en ceux qui sauront faire renaître les Arbres de la Genèse, détenteurs d'un pouvoir très particulier. C'est l'histoire que vous allez devoir vivre et écrire ici...

Innovateur et attachant

LoL (ne pas confondre avec l'abréviation Internet « Laughing Out Loud ») est un titre qui a des allures de RPG « simplet », dans un premier temps. Les personnages ont un look SD un peu gamin, les graphismes sont de couleurs assez chatovantes... Pas très « sérieux » tout ça. Cette impression ne disparaît pas vraiment au fil du temps, mais elle n'est pas non plus, loin de là, rédhibitoire. L'atmosphère qui se dégage finalement du jeu est vraiment attachante. Vous incarnez tout d'abord ici un jeune homme du nom de Vahn, héros typique avec son physique de jeune premier boudeur et ses cheveux bleus en bataille C'est avec lui que vous apprenez les bases du jeu et commencez à vous battre. Lorsque le village de Vahn est envahi par la brume, vous vous rendez compte que l'Arbre qui se trouve sur la place centrale vous « parle ». C'est à ce moment que vous découvrez le premier Ra-Seru (un

Seru noble qui n'est pas touché par le pouvoir de la brume), et c'est grâce au pouvoir qu'il vous octroie que votre quête peut commencer. Les Ra-Seru possèdent une caractéristique unique et indispensable : ils sont capables d'absorber les pouvoirs des autres Seru, sur un champ de bataille. C'est de cette façon, et de cette façon seulement, que vous apprenez de nouveaux pouvoirs magiques. Et c'est en utilisant ces derniers, le plus souvent possible, que vous augmentez, au fur et à mesure, leur efficacité Ceci est assez original, mais ce n'est rien à côté du système de combat lui-même, qui met en place des com-



Poses super classes avant les enchaînements les plus impressionnants.

fiche technique

tallenr Developpeur Genre Nore de joueurs Niveau de difficulte Difficulte Continue Nore de héros Spécial Existe sur

Sany C.E. Sany C.E. RPG

10.

Moyenne Sauvegardes

Système de combat Rien d'autre

DO

L'art du combat

LoL se démarque de la plupart des RPG de par son système de combet une developé pé jet auquel il faut accrocher sous peine de trouver LoL inintéressant). En fait, tout sé résurrie à guatre coups de base - coups de poing droit et gauche, et coups de pied haut et bas - qui correspondent chacun à une direction du paddle. Le but, dans le jau consiste à découvrir des « **Fighting Arts** », en essayant différentes combinaisone de coups. Lorsque vous en découvrez un, les mots « New Art » s'affichent sur l'écran et votre personnage enragistre la séquence d'actions. Vous pouvez feire s'afficher, ceute demière à volonté sur l'écran lors de chaque nouveau combet, ce qui vous avite de toyt notar fastidieusement. Des points, d'attaque vous sont associac et a épuisent au fur et à mesure que vous sortez certaines combinaisons de coups. Vous pouvez néanmoins vaus concentrer de nouveau (mais vous perdez un tour) grâce à l'aption « Spirit) Deuxième niveau de combat : les « Myuer Arts », que les Pa-Seru de chaque par son nage apprennent au travers de livres. Ils sont souvent plus puissants que les arts de base et coutent un peu plus cher en points d'ettaque. Vann, Noa et Gala doivent respectivement récupèrer les livres de Feu; du Vent et du Tonnerre pour les assistes. miler Guelques étudits peuvent également les connaître, mais c'est assez rare. Troisième niveau de combine de sa Super Arts ». De sont en fait des combinersons de coups qui se terminent per un coup spécial. Attention ceux le ne restant per en mémoire, il faut donc les noter. Les Super Arts ne sont disponibles qu'assez lon

dans le jeu puisqu'il faut que vos person nages alent un niveau assez élevé pour pou voir les invoquer iplos un perso de puis sant, plus il peut donner de coups d'affilée ; les Super Arts sont constitués de sept à neuf coupsi

Quatrième et dernier niveau de combat : las « Miracio Arts » La combo Ultane III y en p une per personnage et elle utilise tous les points d'attaque. À utiliser contre les boss en priorité, évidemment

binaisons de coups qui n'ont rien à envier, en intensité, à celles d'un véritable jeu de combat. Mais l'encart qui se trouve à proximité vous en dira davantage...

Trois héros pour une seule quête

Rapidement, au cours du jeu, vous allez faire la rencontre de deux personnages importants. Il y a d'abord Noa, la jeune orpheline au regard innocent, qui a été élevée par une louve (en réalité, un Ra-Seru habitait le corps de cette dernière). Et puis il y a aussi Gala, ou « Master Teacher », un jeune moine querrier aux convictions profondes et aux poings d'acier. Les caractères des différents protagonistes de l'histoire sont très différents, et ce n'est pas un hasard. Cela permet de varier les réactions de chacun, selon les situations dans lesquelles ils se trouvent, et donne beaucoup de « vie » à LoL. Le cours du jeu se révèle assez linéaire, dans l'ensemble, mais il n'est jamais ennuyeux. Certains se plaignent des combats un peu trop nombreux, qui se déclenchent dès que l'on marche pendant plus de dix secondes. Ce n'est pas tout à fait faux mais c'est un concept inhérent aux RPG, et même les meilleurs (certains Final Fantasy notamment) ont parfois été critiqués à cause de cela. Simple d'accès et réellement prenant, LoL tient finalement plutôt bien ses promesses, même s'il ne révolutionne pas le genre. C'est un titre que l'on aurait tort de bouder, à mon humble avis...

* note : le jeu a été testé sur une version PAL en anglais, mais il sera traduit en français dans sa version finale. Chris

En posant la paume de leurs mains sur l'Arbre de Vie, Vahn et Noa lui redonnent sa puissance d'antan







Sur la carte du monde, vos personnages se déplacent assez lentement. C'est énervant mais normal...





Note

ປອຍການໃຊມອ

3D plutôt « simple » mais bien programmée. Rien qui émerveille le regard toutefols



Esthétique

Des graphismes « simples » mais plutôt réussis. Look de certains ennemis euh. bizarre.



លឲវែរនយលែវ

Anims ok, mais on ne peut pas dire qu'il y ait énormément de mouvements ici, hormis pendant les combats.



فالأفيدتسطلا

Des menus simples, des ordres concrets, des commandes claires .. Et pas de destron d'inventaire prise de tête l



ولالوق

Mélodies simples et plutôt réussies la plupart du temps ; cris rageurs pendant les batailles.



บนเอ๋อ ปอ ท้อ

Legaia est long, c'est une certitude Mais les nombreux combats y sont pour quelque chase...



Plys

Le système de combat novateur: Un titre simple mais attachant.



Note

Graphismes un peu limites parfois. Combats peut-être trop nombreux



Note duriarat

Plus Ioin ...

Le APG est un genre qui se porte décidément à mer-veille. Véritable fond de comveille. Véritable fond de com-marce de Squaresoft, qui en détient encora les plus beaux joyaux, il intérause de plus en plus d'éditeurs (spé-cialisés qui non dans le genre) et c'est au final une excellente nouvelle. Des grandes sociétés Namco, Konami a d'autres plus modestes, nombreux sont ceux qui désirent apporter ceux qui désirent apporter leur pierre ludique à l'édifi-ce RPG. Les efforts sont souvent méritoires, même si les jeux na sont pas tou-jours reus**si**

- Songi est un ennemi récurrent dans le jeu C'est Gala qui met un point d'honneur à l'affronter personnellement.

L'avis de Chris

no del mine ouver un cerime ibn, es es la compare de la page pout comparter des langueurs, me que tan acces ne es queu momene où la cout et le pret trace entier sont prés c'est fini, en est envoîté. C'est un peu ce qui m'arrive ici.

L'avis de Greg

de ne suis ganérelement pas partisan des HPG ou l'on ne thange pes ou tout de perso jusqu'à la fin, sauf si un scénario frais et enlevé permet de ne jamais se prendre la têts. et si un système de combats-combo évite l'enqui des habituele menue : voità les gros avantages de LoL. C'est vrai qu'il n'est pas très beau, mais on s'en accomode très vite !



Alunda



Développé par une nouvelle équipe, Alundra nous revient dans une suite qui tente de se demarquer du premier opus. On passe de la 2D à la 3D, avec une toute nouvelle histoire et un niveau de difficulté revu à la baisse.

La vaste carte du monde d'Alundra

lundra premier du nom est sorti il y a près de 2 ans chez nous. Il s'agissait d'un action-RPG en 2D (comme les premiers Zelda, quoi) plutôt intéressant, vaste et surtout très, très long. Ce nouvel épisode, même s'il appartient au même genre et si la grande durée de vie répond toujours présente, se démarque assez. Tout d'abord, nous n'avons pas ici la pure suite scénaristique du premier opus, mais une histoire complètement inédite, avec une nouvelle toile de fond, un héros et des personnages secondaires inédits. Autre changement : la représentation 2D vieillotte laisse place à la 3D (vieillotte également, mais bon, c'est un autre problème) et propose donc trois niveaux de zoom différents, ainsi que la possibilité de faire pivoter la caméra à souhait autour du personnage (comme dans Grandia). Enfin, le premier Alundra ayant été jugé (à raison) bien trop difficile par tous ceux qui y ont goûté, le niveau de difficulté a été revu à la baisse et un mode Easy, dans lequel les monstres sont moins coriaces, a fait logiquement son apparition. Voilà pour les changements dans ce nouvel épisode qui reste donc un action-RPG, mais qui n'a finalement de suite que le nom...

fiche technique

raficali developpeur Genre Mors de joueurs Hiveaux de difficulte Officulte Continue Nors d'heurs de jeu

Special

THISIC SHE

Activision
Contrall/Materix
Action-RPG
1
2
Moyenne
Sauvegarde (1 bloc)
Plus de 30
Dual Strock

Rien d'autre

Des pirates et un humour bon enfant

L'histoire d'Alundra 2 se déroule à Varuna, un royaume de paix et de prospérité où les pirates ne font plus la loi, depuis quelques années déjà, grâce au héros légendaire Radclif. Cet équilibre sera malheureusement brisé par un homme maléfique, avide de pouvoir et de richesses : le Baron Diaz. Le malin a emprisonné le Roi et l'a remplacé par un pantin, afin de diriger secrètement la cour. Il s'est ensuite associé à Mephisto (ancien magicien du Roi) et aux Pirates, pour récupérer de force toutes les richesses du royaume et transformer ses habitants en vulgaires esclaves mécaniques... La fille du Roi, la Princesse Alexia, s'aperçoit alors de la supercherie et décide de partir à la recherche de Flint, un chasseur de Pirates en qui elle voit le seul espoir du royaume. Vous incarnerez ce jeune homme, qui accepte d'aider la Princesse et la suivra partout durant cette longue aventure. Flint et Alexia feront en chemin la connaissance de nombreux personnages, qui possèdent tous une personnalité plus ou moins amusante, mise en valeur par de nombreuses cut-scenes au doublage français ma foi

cut-scenes au doublage français ma foi fort réussi L'humour y est même souvent présent, et l'ambiance bon enfant toujours très agréable.



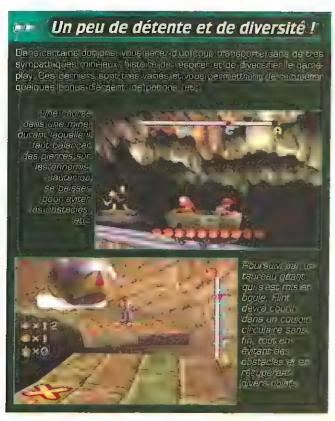


Les boutiques d'objets vous permettent d'acheter de nouvelles armes, de nouveaux boucliers ou des objets de soin.



Vous trouverez dans tous les donjons les points de sauvegarde et de régénération.





Simple, dirigiste, mais long et prenant

La mécanique du jeu est très simple, très clas-

sique, dans la plus pure tradition du genre

action-RPG. A la manière d'un Zelda, vous aurez affaire à une succession de phases de jeu.

D'abord quelques discussions avec les villa-

geois, histoire d'obtenir des informations et des objectifs pour avancer dans l'intrigue, ensuite des donjons dans lesquels vous devrez faire

preuve d'adresse et de réflexion (c'est sommaire au début de l'aventure, mais de plus en plus

corsé ensuite). A la fin de chaque donjon, vous

devrez trouver la technique pour battre le boss et continuer l'aventure. Il y a même des mini-

jeux rigolos pour vous détendre (cf. encart)

Enfin, pour diversifier vos agissements, de

récolte de pièces de puzzle, vous permettront

d'acquérir de nouveaux pouvoirs, etc.

Vraiment, Alundra 2 s'avère très complet.

Malheureusement, contrairement au titre

mythique de Nintendo cité plus haut, le déroulement reste tout de même très linéaire et dirigiste... Un petit défaut qu'on ne peut s'empêcher de ressentir, mais qui ne gêne finalement pas tant que ça, grâce notamment à la diversi-

té et au rythme du récit, ainsi qu'à la qualité des différents donjons. Au final, Alundra 2 est peutêtre un peu simpliste, mais n'en demeure pas moins bourré de qualités, qui font de lui un action-RPG accessible et efficace. Les longues heures que vous passerez dans cette aventure

Un jeu efficace, pas très beau, mais rythmé et prenant





> Chez Zack le borgne, vous pourrez jouer aux flechettes, pour optimiser vos éléments ou gagner d'autres objets précieux.

eupimisel [1]

Alundra passe à la 3D d'une manière peu brillante, mais pas vraiment rebutante pour autant



Esthétique

Les nombreux paysages bercent le joueur dans une ambiance fantasy-pirates bon enfant très agréable



Animation

Pas exceptionnelle, mais le moteur reste fluide et exempt de ralentissements



Manjabilité

Le maniement de Flint est assez approximatif durant les phases d'adresse, ce qui énerve au début.



5/11/12

Musiques et doublages de bonne qualité mais pas toujours bien synchronisés



Durée de vie

Moins difficile que le premier épisode, mais « y a pas mal de choses à feire et le jeu est long



Une longue aventure Lambiance est sympa



Moins

Une progression un peu dirigiste La réalisation un peu vieillotte



Mote déteini'h

Plus Ioin...

La serie Alundra reste trè: peu populaire au Japon, où ce deuxième épisode s'est ce deuxième épisode s'est très mai vendu... En fait, les Nippons préférent les RPG plus complexes, orientés vers la gestion plutôt que vers la gestion De notre côté, en Europe, le est tout l'inverse (pour la majorité tout du moins), et vous devriez reserver à Alundre 2 en accuell plus chaldures. quall plue chaleur



L'avis de Julo

vous procureront beaucoup de plaisir.

contre e representare un tres bon musticaement pour tous les tans de genre, que trouveront la un action RPG long, mais aussi très complet et efficace. On regrettere paut être se réalisation un peu dépasse, se jouebilité exproximente et con côté dirigiste... Mais, globalement, le jeu est très prenant.

L'avis de Greg

Crimcile de porter un jugement sur un jeu aussi moyen. L'un côté, le charme du scénario, la grande qualité de mise en scene et des doublages français, de l'autre, une réalisation moyenne, mais un charme à la Zelda qui plaire. Je pourrais dire : « en ce moment, période de disette... » mais li y a Vagrant Story qui sort en mame tamps.

Les pouvoirs <

magiques que vous



Ronaldo V-Football



Après de nombreuses péripéties et des mois d'incertitude, Ronaldo V-Football arrive enfin dans les bacs. Un titre agréable malgré certains défauts mais exclusivement destiné aux fans d'arcade.

a-t-Il une vie après ISS Pro Evolution ? Pour les intégristes de la simulation pure et dure, la réponse est clairement non. Ca fait à peine dix minutes que Ronaldo V-Football tourne, et déjà des remarques pas franchement agréables fusent en quadriphonie. A la rédaction, le titre de Power And Magic divise clairement les foules. Mais bon, sans vouloir jouer l'avocat du diable, il faut se calmer. Restons objectifs, Pierre Adane et son équipe n'ont jamais eu la prétention de faire une simulation de foot qui rivalise de réalisme avec la bombe ludique de Konami. Ronaldo V-Football ne se positionne pas du tout sur le même créneau et c'est en tant que pur jeu d'arcade qu'il doit être jugé.

Un jeu de foot pour qui ?

Ronaldo V-Football se définit donc comme un jeu très grand public qui mise avant tout sur une accessibilité immédiate et sur tout le prestige gravitant autour du foot sud-américain. Mais, le rejeton de

développement prend du temps, plus les joueurs espèrent quelque chose de grandiose, c'est comme ça. Au final, Ronaldo fait beaucoup penser à l'épisode Snow Racer : on sent un petit manque de finition. Devons-nous l'imputer aux impératifs commerciaux ? Fallait-II absolument sortir Ronaldo fin mai ? La menace d'Euro 2000 d'EA Sports a-t-elle contribué à précipiter les choses ? Okay, okay, l'devrais pas me poser tant de questions, il paraît que ca file des colites spasmodiques ! Quoiqu'il en soit, on se retrouve face à un produit un peu bancal. D'abord dans sa réalisation. Visuellement, le bilan est, en effet, assez mitigé. Le rendu graphique se révèle notamment beaucoup moins impressionnant que celui d'un FIFA. La modélisation des joueurs décoit un peu avec ses jonctions d'articulations très apparentes (argh, les fesses, une vraie catastrophe)

PAM remplital son contrat? Plus ou moins, on dira.

Il y a eu un tel battage autour de ce titre (ça doit

bien faire trois ans qu'Infogrames nous en parle),

qu'on en attendait beaucoup. Ben ouais, plus un



et des textures de visages simplistes. Si en vue éloi-



Une modélisation un peu craignosse, surtout en vue rapprochée.





fiche technique

Editeur Développeur Genre Nore de joueurs Niveaux de difficulté Difficulté :

Existe sür

Infogrames Power And Magic Foot arcade 1.00 2 Moyenne Sauvegarde Compatible Qual Shock Rien d'autre

gnée ça passe, en revanche lors les cut-scenes de célébration et d'arbitrage, on pleure... ou on éclate de rire! D'autre part, l'environnement du stade est trop discret, on ne se sent pas vraiment immergé. Un sentiment renforcé par une ambiance sonore un peu trop monotone (les commentaires brésiliens sauvent un peu la mise). A côté de ça, sans atteindre le niveau de perfection d'ISS, Ronaldo V-Football propose une motion capture agréable, nettement supérieure en tout cas à celle de FIFA 2000 et d'Euro 2000. Les joueurs ne glissent pas trop sur le terrain, tous les patterns d'animation s'enchaînent avec grâce et certains gestes contextuels sont très « styly ». Concernant le gameplay, là encore, le ban côtaie le moins ban. Commençons par le positif . les phases de jeu sont indiscutablement plus intéressantes que dans Euro 2000. Impossible effectivement de remonter le terrain avec un seul joueur en maintenant le doigt sur la touche d'accélération. Non seulement, le rush fatigue rapidement mais lorsque vous avez le ballon au pied, yous yous déplacez moins vite que les défenseurs Leur pressing étant plutôt efficace (bien qu'un peu haut à mon goût) il faut par conséquent, faire circuler le ballon. Un bon point, d'autant que vos coéquipiers vous assistent très correctement en offrant des solutions de passes multiples. Le problème vient en fait du système de tir. Faute d'after-touch, il est extrêmement difficile de marquer en shoot direct,



Le point fort de Ronaldo : il faut faire circuler le ballon.

le gardien capte systématiquement le ballon. Au moins, vous n'atteindrez pas les scores de match de hand-ball de FIFA! La meilleure solution consiste à faire un centre dans la surface de réparation. suivi d'une reprise de volée monstrueuse [les timings sur les gestes aériens sont très larges), bref on conclue un peu toujours de la même façon et ça ne lasse pas beaucoup de place à la subtilité. Malgré tout, le plaisir de jeu est au rendez-vous et le rythme effréné des parties devrait convenir aux amateurs d'action instantanée. En définitive, un bon petit jeu d'arcade assurément plus subtil qu'Euro 2000 mais nettement moins ambitieux que prévu.

Willow

Ronaldo en détail

Contrairement a Virtua Striker 2. Ronaldo V Football a la mérite de proposer de vraies options de jeu. On distingue en tout 4 modes assez différents en plus des matches d'exhibition La Visorbail Dip est une coupe du monde classique. Il est toutefois conseillé de jouer au niveau de difficulté le



Une alternative

plus élevé si vous souhaitez en baver en peu. Le mode Entiurence, quant a lui fonctionne comme un Survival, il va s'agir atrome dans un ieu de a lu fonctione comma un Survival i va s'agir comme dans un per de combat de remporter un maximum de rounds. Chaud la mode Arcade permet de se familiariser avec le garrierlay de marilère unes progressive il sert également à débloquer les équipes cachées. Enfin, le jeu offre la possibilité de participer à 4 coupes continentales (Europe, Amerique du Sud, Afrique et Asie) 4 ligues continentales, une coupe intercontinentale et le tout est customisable. Pour ce qui est des équipes on dénombre 16 formations sud-amériques, 32 formations européennes, 8 formations africaines et 8 formations asiatiques, se qui nous fait massigure dames, un total de 74 équipes sans compter les clegendes siou plait l Bon, vous laisse, le suis sur les rotules. Ar l'Asi Les maules Ronaldo... vous avez compris ? Art l'Art

La « through pass » fonctionne assez bien à partir des 45 mètres.

 Vous avez la possibilité de faire sortir le goal manuellement. C'est moins





Note

Technique

Une bonne motion capture mais une modelisation en decè des standards de qualité actuels.



Un environnement graphique nettemant moins fouillé que celui d'Euro



Des animations beaucoup plus coulées et spectaculaires que dans Euro 2000. Pas de raientissement à signaler

*פֿלנונפֿו*נוננונו

C'est de l'arcade pure et dure, la prise en main est immédiate. Les tirs directs posent bizarrement des problèmes.

Suns

Les commentaires français sont nuls. Ambiance de stade un peu

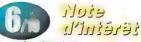
Durse de Me Tournoi, Coupe, Survival, il y a largement de quoi s'occuper Jouez de preference en hard

Plus

Moins primaire que FIFA 2000 et Euro 2000 Ronaldo a ses deux genoux l

בתופונו

Difficile de marquer en or direct. La gestion des cartons, les commentaires



Pour les fans d'arcade uniquement !

Plus Ioin...

Ce mois of Ronaldo V Frontiell ne sere pas tout seul sur les linéaires des maga-sins spécialisés, le titure de PAM deurs faire face à Euro 2000 d'EA Sports (again I). Pour en savoir plus, direction les zapping, allez, zou !



➤ On ne peut pas brosser ses ballons. Too bad !

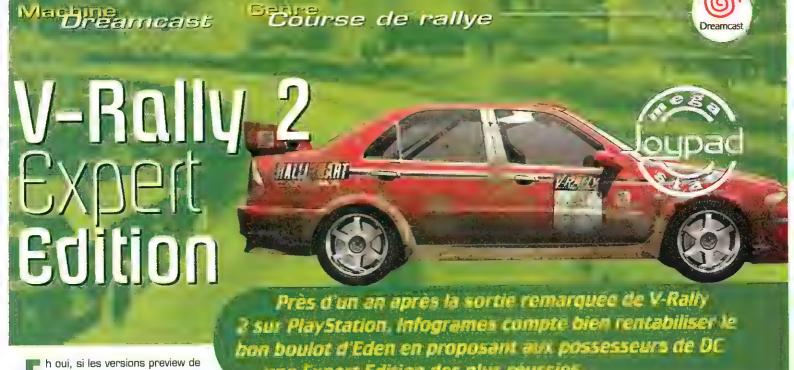


L'avis de Willow

Fore d'188 Pro Evolution, pessez votre chamin, le bure se PAM reque de vous donne des boutons. En revanche, les fanstiques d'arcade, caux qui veulent taper dans le ballon sans trop se torturer le bulbe peuvent se laisser tenter. Ronaldo propose se foot bourrin mais nettement plus intéressant que celui d'Euro 2000.

L'avis de Trazom

Avec Ronaldo, intogrames cante en part fou, celui de venir teguner EA Sports sur son proprie terrain. En oui, Ronaldo s'apperente plus à un FIFA qu'à un ISS Pro. Alors ? En bien, le verdict est sans appel, c'est de l'arcade pure mais fine. On y joue svec plaisir et sans sa lesser, malgré des lacunes évidentes de gameplay. Un part en partie réussi.



une Expert Edition des plus réussies cet opus DC nous ont franchement fait flipper, notamment le mois dernier, tout a bien changé avec la version test! VR2 représente finalement une franche réussite, sur quasiment tous les points de vue, et seuls quelques petits détails empêchent la consécration. En gros, nous avons là exactement le même jeu que sur Play, mais complètement remis au goût du jour, grâce à la puissance de la DC... Les voitures sont toujours au nombre de 26 (16 + 10 cachées), mais sont nettement mieux modélisées : on monte ici à 2 200 polygones par bolide! Idem pour les pistes (+ de 80), qui ont été complètement retravaillées. Bref, sans tout énumérer dans le détail, rassurezvous : partout où cela était possible, Eden a su utiliser la puissance supplémentaire proposée par les

128 bits de la DC. Au final, le résultat est tout simplement impressionnant. Les décors sont d'une richesse esthétique inégalée dans le genre, les photographes déguerpissent en vous voyant arriver à fond la caisse, la boue salit votre bel engin, les feuilles font du bruit en frottant contre la voiture, on voit les pilotes s'animer à travers les vitres, la carrosserie se déforme en temps réel... Autant de détails qui rendent le jeu réaliste et vivant, et l'on prend vraiment beaucoup de plaisir en s'appliquant dans chaque virage, pour faire péter les chronos ou vaincre les adversaires .. L'immersion est grande. Notez d'ailleurs que les développeurs ont eu la bonne idée d'ajouter une nouvelle vue cockpit très réussie (y a pas les essuie-glaces et le rétroviseur n'est pas fonctionnel, mais bon).



Voilà donc pour l'aspect technique, qui ne fait certes qu'améliorer la version Play, mais avec brio ! Côté gameplay, Eden a su trouver un parfait compromis entre l'arcade et la simu', qui procure de très bonnes sensations. Les voitures foncent à une vitesse hallucinante, mais le jeu reste tolérant quand vous mordez les bas-côtés (contrairement au premier V-Rally). En jouant de l'accélérateur, on fait vraiment ce qu'on veut de la voiture, dont on « sent » bien le poids. Vraiment, le pilotage est très instinctif... Le jeu possède de plus des modèles physiques très réalistes, qui varient selon le type de revêtement de la route. les conditions météo, et qui peuvent être réellement

Amélioration par rapport au premier épisode : on peut désormais mordre un peu plus sur les bas-côtés, tout en évitant de faire à chaque fois des tonneaux.



optimisés en passant par les différents réglages proposés. On prend tout de suite son pied et on progresse dans les différents modes avec beaucoup d'entrain. Chaque mode de jeu propose d'ailleurs trois niveaux (Européen, Mondial et Expert) permettant à chaque fois de gagner de nouvelles voitures bonus. Si vous aimez jouer à plusieurs, sachez que vous pourrez jouer à VR2 jusqu'à 4 en même temps dans TOUS les modes de jeu solo ! Un plus indéniable, d'autant que ce mode Multi-joueurs tient assez bien la route (moins de détails, animation réduite, etc., mais cela reste assez jouable).

Des ch'tits défauts quand meme

Si l'impression générale laissée par VR2 est vraiment très bonne, mon devoir est également de vous parler des petits défauts qui pourraient parfois agacer! Tout d'abord, certaines collisions avec le décor sont parfaitement risibles ; il n'est pas rare de heurter un tas de terre et d'être stoppé net en entendant le même bruit de taule que lorsqu'on percute un mur de pierre... Le jeu paraît tout de suite moins réaliste! Ensuite, le niveau de difficulté est vraiment souvent très bas. Les pros du jeu de caisses avaleront les différents challenges propo-



A l'instar de GT2, un écran vous indique l'état de votre progression

fiche technique Milleur Infogrames <u>Javaloppaur</u> Fuen Course de vallye Hanne Nove de Joueurs Hiyeau de difficulte 199 Aucun *Unificulte* Moyenne Sapregardes (7 dioes) Continue Plos de 80 - éditeur l Rumble Pack, Race Hinz d'amilis à piloter Spécial Existe sur PlayStation



sés très rapidement et sans aucun problème. Pourquoi ne pas avoir proposé plusieurs niveaux de difficulté ? Par alleurs, deux autres problemes d'ordre technique peuvent gêner. Le premier est le « décalage » entre la volture et le décor sur tequet elle semble simplement « posée », ce qui donne l'impression de flotter... C'est assez rebutant, au début, mais on cublie vite ce détail dans le feu de l'action. Enfin, dernier petit hic : le clipping. Ce dernier n'est pas omniprésent, loin de là, mais concerne tous les circuits proposant des décors avec des forêts touffues et où la distance d'affichege ne doit pas dépasser les 50 m...

Le moilleur just de casses 41 00 1

Allez, on arrête là le chipotage... Cette mouture DC reste tout de même excellente : 26 caisses, plus de 80 spéciales sur 12 décors différents, une conduite géniale, des modèles physiques réalistes, une animation ultra-rapide, tous les modes accessibles jusqu'à 4 joueurs, des voitures super bien modélisées, une nouvelle vue cockpit, des pilotes et copilotes visibles et animés, une gestion réaliste des dommages sur la carrosserie, des marques de boue, de neige, de poussière, etc., des décors magnifiques, un éditeur de circuits .. Arf | Difficile de faire plus complet, non ? Aliez, foncez c'est du tout bon !

Julo

pilotes sont anımés (leur

tête bouge

virages, etc 1

dans les







Durant les courses votre voiture se salit en temps réel, qu'il s'agisse de boue, de neige ou encore de poussière





Les concurrents agissent < Nouveauté par rapport à la version Play : la vue cockpit qui procure de très bonnes sensations. intelligemment, mais le niveau de difficulté est souvent tron has

taySeate I was permet de las maiment e las veus puitz anno beau-pup de reche la la mobbu t élévabone passer pagueur. I sont arametrables que las hemes graphique des augres courses sont roposes, e vous peums agalement chaisir es conditions macéo Complet, a mode vuius permet ensuits à utiliser vos creations dans le mode Contre

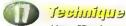
L'éditeur de circuits



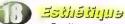


LONGUEUM : QUE TO

Note



Moteur 3D performent, bonne gestion des modèles physiques, mais des collisions etranges et un peu de clipping



Des décors variés vraiment somptueux et des voitures très bien modelisées



L'impression de vitesse est tout simplement ahurissante, et le jeu exempt de ralentissements

פֿצונעובונעובועו

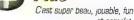
Subtil mélange d'arcade et de simu, abordable mais instinctif et précis Un vrai bonheur!



Bruitages realistes, mais on coupe vite la musique et la voix du copilate est ridicule!

Durée de vie Plus de 80 spéciales, 3 modes

de jeu sur 3 niveaux, 1 Time Trial et 1 editeur de circuits PHIS



et complet. L'éditeur de circuits.

בענטונו

La difficulté rarement élevee Quelques imperfections techniques



ESULL غ ۋىۋۇرىدارى

Plus Ioin...

Le premier V-Rally avait déjà suscité une polémique, tout comme le deuxième opus, comme la deuxième opus, dont on pensait qu'il mettrait tout le monde d'accurd. Cela dit, la dernière production d'Eden sur PlayStation, NFS Porsche 2000 (teste dans ce numero), ne convaircre personne. Graphismes pauvres, conduite inintéres parte, interet limité. Les gars d'Eden sont vroiment capables du meilleur comme du moins bon!

L'avis de Willow

Eine accentre e invesu d'excellence de Coin 2 sur Piey, V-Ruily 2 OC procure d'excellentes sensations. Des détails m'ont gêné comme les bugs de collision evec e soute, les effets de projections un peu trop timides et la fait que les voitures données l'impression de flotter eu-dessus du soi. Un titre incontournable maigré tout.



à preno de mainte finalament e. à preno de maintel de l'été. Gus au prononce, pout-être. Commas destré leime sa réalisation et à ses songations de conduite gi



Need for Speed Porsche 2000



Need for Speed a toujours été une série de qualité inégale, le talent d'Eden Studio n'y changera malheureusement pas grand-chose. Décidément, Electronic Arts tient une petite forme ces derniers temps

omme le sous-entendait Trazom dans son avis de F1 Racing Championship le mois dernier, du jeu de caisses, on

en a bouffé en cinq ans ! C'est un fait indiscutable qu'il s'agisse de simulation de F1, de Grand Tourisme ou d'arcade pure, le marché 32 bits de la course automobile est ultra saturé et parvient difficilement à se renouveler. Sincèrement, combien de titres cette année ont répondu aux exigences de plus en plus pointues des amateurs de conduite virtuelle ? Gran Turismo 2, V-Rally 2 (malgré la controverse), Driver (un cas un peu à part), la rédac' a pas mal

flashé également sur l'excellent Colin McRae Rally 2, mais à part ça ? Hum, réfléchissons quelques secondes... Bah, heu, c'est tout. En gros, aujourd'hui, on est tous un peu blasé et les développeurs ont plutôt intérêt à nous en mettre plein la vue ou bien à trouver L'Idée de génie s'ils souhaitent qu'on s'enflamme pour leur produit.



Enfin, tout ça pour dire que ce cinquième volet de NFS dédié exclusivement au prestigieux constructeur Porsche n'a pas soulevé un vent d'enthousiasme au sein de la rédaction. Pourtant, si Electronic Arts a eu tendance ces derniers temps à mal choisir ses collaborateurs (cf. F1 2000 et Superbike 2000), cette fois-ci, on ne pourra pas lui reprocher d'avoir misé sur le mauvais canasson puisque c'est Eden Studio (V-Rally 2) qui s'est chargé du développement de son titre. Le résultat final reste toutefois assez mitigé. En fait, NFS Porsche 2000 n'apporte pas grand-chose de neuf par rapport au précédent opus. Concernant le contenu, d'abord, peu de surprises. Globalement, on retrouve le même système de progression (la customisation a toutefois disparu mais l'argent remporté pendant les courses permet toujours l'acquisition de modèles plus puissants) et des compétitions très similaires correspondant chacune à une classe spécifique (classe 1, 2 et GT). Outre la licence Porsche, la seule vraie nouveauté de cette édition 2000 reste le mode Pilote d'Usine qui vous invite à participer à une douzaine d'épreuves assez amusantes (des slaloms pour la plupart). Le problème, c'est qu'en 2 petites heures, on en fait le tour. Les courses, quant à elles, se révèlent assez ennuyeuses, il faut vraiment



attendre les compétitions de GT (c'est-à-dire la fin du jeu], pour éprouver un semblant de frisson et transpirer sur le pad. Dans NFS 4, les concurrents faisaient preuve de plus de combativité. C'est d'autant plus regrettable que la conduite - arcade - est loin d'être désagréable. Certaines caractéristiques du moteur de V-Rally 2 ont été reprises, notamment le ieu des suspensions. D'autre part, de nombreux éléments qui ont contribué au succès et à l'originalité de la série sont bizarrement passés à la trappe, comme le trafic. Du coup, NFS perd beaucoup de sa personnalité et de son intérêt. Enfin, le mode Poursuite ultra trippant dans le quatrième volet a été simplifié à outrance. Vous ne pourrez plus faire de stock-car avec les flics, la chasse s'arrêtant à la première touchette. Bof, bof. Ce n'est pas la présence d'un mode



Comme dans les précédents Need for speed, les voitures subissent des déformations.





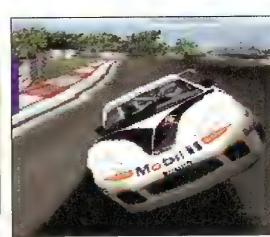
Enorme déception : contre les flics, la coursepoursuite s'arrête au premier contact de carrosserie

fiche technique

Editeur Développeur Genre Nore de joueurs Hiyeaux de difficulté Difficulté Continues Nore de voltures Spécial

txiste sur

Electronic Arts
Eden Studio
Course automobile
1 à 4
3
Facile
Sauvegardes
50
Compatible Dual Shock
PC



Trop court!

Le mode le plus interessant du jeu reste de loin le mode Pilote d'Usine qu s'apparente un peu aux permis de Gran Turismo. Pour prouver vos talents s'apparente un peu aux permis de Gran Turismo. Peur prouver vos talents de pilote d'essa su constructeur, vous devrez vous soumettre à une bonne douzaine de tests. Sans riveliser avec GT et malgré le feeling arcade du pilotage, ces petites enreuves sont relativement techniques et démandant de votre part une conduite assez propré. Il s'agit peur le plupart de slatoms bien vicieux. Le temps qui vous est impartir est, bien entendu, celcule au plus juste et chaque plot renverse vous sanctionners d'une seconde de pénalité. Lors de certaines enreuves, il faudra même eviter tout contact avec les bas-côtes et les éléments du decor. Vraiment amusant. Ce mode sert egalement à debloquer des modèles puissants. Quel dommage que les développeurs se soient contentés de 12 malheureux challenges.



Les décors manquent de finesse et de détails. NFS 4 proposait des paysages nettement plus réalistes

un cinquième Incveseb sérr delov



Flag (il faut choper un certain nombre de drapeaux pour gagner) qui nous consolera. Les derniers griefs concernent la réalisation technique. Là aussi, on reste sur sa faim : rendu graphique pixellisé, modélisation des caisses inégale, collisions fantômes avec les bascôtés, clipping assez prononcé... Raaah ! Les phares n'éclairent même pas la route ! Non, décidément, Eden Studio est capable de mieux, la PlayStation également (cf. qui vous savez). Là encore, NFS Porsche 2000 se situe un cran en dessous du précédent volet. Bon, inutile de tergiverser plus longtemps, vous l'aurez compris, Gran Turismo 2 (qui, précisons-le, propose un mode Arcade) et l'arrivée imminente de Colin McRae Rally 2 rendent l'achat du titre d'Electronic Arts totalement superflu. Soyons exigeants i

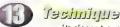






 Le comportement des concurrents est relativement primaire. Ils suivent leur trajectoire, basta !

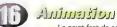




Un clipping tres présent. Etonnant de la part d'Eden Studio Bonne fluidité du mateur 3D

ອັນໄນອີ*ນີ້*ເຖິນອ

La qualité de la modélisation varie selon les caisses. Des paysages plets et tres pixellisés. Décevant.



Le point fort de ce voiet. L'animation est fluide et l'impression de vitesse plutôt convaincante.

हेर्रातिकारिया

C'est de l'arcade la prise en main ne pose aucune difficulté. Mais il faut appuyer sur la pédale de frein l



SULUE

Des pruits de moteur assez réalistes mais des choix musicaux pas toujours de très bon goût.

Durée de vie Le mode de difficulté n'est pas assez élevé ce qui rend les courses peu palpitantes



تولالاتر

Le mode Pilote d'Usine Une bonne fluidité



בענטונו

Moins réussi que le précédent Que des Porsche !



ESOLI ¿ê ¿è ¿è ¿uli`la

Plus Ioin...

À l'inverse des précédents volets, le développement de NFS Porsche 2000 a été confié à une equipe françai-se. Éden Studio, qui saupe lops le, s'est illustrea l'été dernier leh out, deja) avec V-Rally 2: On ne peut pas gagner à tous les coups



le n'ai pas du tour accrécht à stampadme voir-boude en 2 heures, Need stampadme voirle n'ai pes du tout accrécht à d'ampliant vois commis le mode Pieux à L boucle en 2 heurse, Need de la commission de la la commission de la précédente édition. On perd même certaines caracteristic essentielles de la série. Conduite en État de Liberte était nettement plus let

L'avis de Mr Brown

Dans cette mouture de NFS dédiée à la griffe allemande, ce n'est qu'après avoir bouclé une bonne partie du mode Evolution que l'on ressent réellement le plaisir de la conduite. Les tests Pilote d'Usine relèvent le niveau, mais quelques épreuves supplémentaires auraient été les bienvenues. Un titre arcade moyennement racé.



Ynnnick Noah All Star Tennis 2000

Les simulations de tennis, un genre à part, qui se fait rare alors que les simu de foot sont pléthores. Ubi Soft, habitué de la discipline tente une fois encore de s'imposer à l'aide de sa licence Yannick Noah, Après Pete Sampras, Noah s'imposera-t-il ?

ritiquer un jeu de tennis est devenu un exercice

rare, à défaut d'être amusant. Les simulations dignes de ce nom ne se bousculent pas au portillon - contrairement à d'autres disciplines fa sant en général appel à plus de deux joueurs - et les fans du genre peuvent, de fait, se sentir quelque peu lésés. Sans aller jusqu'à dire qu'il n'y a pas de bons jeux de tennis sur PlayStation (les Smash Court de Namco sont plutôt sympas), on ne peut pas dire non plus que l'on soit très gâté La preuve, Trazom et moi, grands amoureux de la petite balle jaune devant l'Eternel, passons encore nos meilleurs moments sur l'antédiluvien Final Match Tennis (Nec PC Engine, 1991), qui reste un modèle de précision et de jouabilité. Avec AST 2000, on passe évidemment à la 3D. Cette recherche systématique du polygone en toute circonstance n'a pas que des effets bénéfiques ; une simulation de sport se démarquant avant tout par son intérêt de jeu. Ma première heure passée sur le soft m'a d'ailleurs donné quelques sueurs froides



Voilà ce qu'on appelle une volée réflexe...

Et puis, au fur et à mesure, mon bras s'est fait plus ferme et mes frappes plus convaincantes. J'en viendrais presque à être séduit. Explications.

Cette position allongée vers l'avant est fréquente lorsqu'on joue alors que la balle arrive sur

De l'art de s'adapter...

AST 2000 réclame un certain doigté. Lorsqu'on s'y essaie, au début, on a tendance à mettre la baile dans le filet ou hors du cours, mais rarement là où elle devrait aller. Enfin, on y arrive si on ne prend aucun risque, et qui dit prudence excessive dit défaite à peu près assurée. C'est comme ça, c'est la vie, etc. Vous connaissez le couplet.

En fait, tout est simple et compliqué. Tout est simple car de nombreuses « commandes » sont ici simplifiées (ma phrase tient du pléonasme, je sais) Pour le service, par exemple, il vous suffit d'appuyer sur un bouton et votre joueur lance la balle en l'a r et la frappe. Impossible de rater son coup. Les choses se corsent tout de même dès qu'on essaie de placer le coup. Elles se corsent même au point que si l'ai déjà accompli des services gagnants, je

n'ai en revanche jamais réussi à placer d'ace. Et servir pile au centre tient pas mal du miracie. Mais bon, c'est peut-être une question d'habitude et puis. pour les services croisés, ca va beaucoup mieux, donc... Les échanges sont alimentés de coups directs plus ou moins puissants, de coups liftés (on brosse la balle vers le haut), coupés (pour ralentir le jeu) et, bien sûr, de lobs. Des effets peuvent également être donnés à la balle, afin qu'elle dégage plutôt vers la droite ou vers la gauche. Au final, on se retrouve donc devant un titre assez riche, en théorie, et la pratique vient, petit à petit, confirmer cela. En fait, la grosse difficulté est de s'habituer à jouer en ne prenant pas la balle devant soi, mais en étant un peu décalé. Il n'y a que de cette façon que l'on peut décacher des coups droits ou des revers dignes de ce nom et placer, notamment,



fiche technique

Liliteur veveloppear Bunna Nore de joueurs Niveau de difficults Officialité Bontinue Special

Ubi Saft Aqua Pacific Simulation de tennis Moyenne Sauvegardes Des reixe eres modeses : Existe sur Game Boy



Le public n'est pas ce qu'il y a de plus réussi



Deux joueuses dans le vent sur une seule balle. Pas mal

L'Association des Rédac' Chefs Professionnels



Milli sont facétioux, other Ubi Soit, Milli ward, ex reffer, modéline prueieurs journelistes de le profession et les ont intégres eu jeu, en reprenent leur pseudo (NdTraz : evec notre consentement !). Il y a egalement des personnes treveillent à Ubi Soit milline [car, c'act bien connu. on n'eil immals aussi bien servi que per soi-même! En ce qui concerne, les rédec chefs, à tout seloneur sout honneur perions tout, d'âbord de frazom! Guend je fai vu, le me suis d'abord demandé s'il ne m'aveit pas donné à tester une version trafiquée du jeu. Et puis j'ai découvert passet Lync (alies byrille Tessien rédecteur en chef de PC jeux, evec qui Elwood et moi ations au lycée en seconde a. el !), et puis Soy, ancien de Consoles + dévenu rédec chef de Consoles Max el e ne matouse. Il y a même Milouse (Pley Power) ou AHL de Consoles + donc je ne flevreis peut-fère pes perfer étant donné qu'il est un concurrent direst poyons bassement consensuels en disent qu'il vy a ci que du beilu monde et que l'idée, est réellament anusente, les prochaine tries an esseiera de soudoyer Util pour évoir poute l'équipe Joypéd, tiens.

des balles très croisées. En jouant la balle sur soi, on se penche vers l'avant avec sa raquette et on donne peu d'effets à la balle. C'est un coup improbable dans la réalité mais qu'on effectue ici très souvent. C'est une concession faite à la jouabilité. Et ca n'est pas plus mal...

Dernières precisions

Si je me suis habitué au jeu de fond de court, j'avoue avoir plus de mal avec les volées, qui claquent assez rarement et touchent un peu trop souvent le filet (les balles « s'écroulent » immédiatement devant ou derrière sans qu'on ait aucune chance de les rattraper). Mais rien de très grave. De plus, si différences il y a entre les 32 joueurs et joueuses de AST 2000 – les hommes jouent notamment plus vite – je n'ai pas découvert d'aptitudes particulières flagrantes entre les différents protagonistes. Quoique... Même chose en ce qui concerne les surfaces : elles sont plus ou moins rapides, certes, mais je ne suis pas persuadé qu'au niveau du rebond, tout soit méticuleusement paramétré M'enfin.

AST 2000 est un titre auquel on peut s'essayer jusqu'à quatre en même temps. C'est un classique et cela n'étonnera personne. Précis et vraiment jouable (en tout cas, une fois qu'on s'y est fait), il autorise des jeux très intéressants, avec notamment des échanges long de lignes qui, dans la réalité, resteraient dans les annales du sport. On ne peut pas dire que le jeu soit très beau. La modélisation des joueurs est moyenne et on aurait apprécié une résolution un peu plus élevée pour attênuer l'éternel effet d'aliasing, sur les contours du terrain. Avec deux personnages et une balle à animer sur l'écran, cela aurait dû être possible.

L'ordinateur ici joue bien. Mais il n'est pas imbattable non plus ce qui, quelque part, le rend plus « humain ». Vous pouvez jouer tout le temps le coup droit de votre adversaire en long de ligne pour l'amener à la faute par exemple. Sur ce vaste horizon dénudé des simulations de tennis sur PlayStation, AST 2000 s'en sort finalement plutôt bien. On ne criera pas au génie, je vous l'accorde, mais il y a dans ce jeu un petit quelque chose qui fait que l'on y revient. C'est, à n'en pas douter, une très bonne chose...

Chris

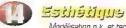




Note

្រែក្រហេរីពិកាទ

Rien de vraiment extraordinaire, mais le rendu global s'avère assez propre et plutôt clair.



Modélisation o.k. et terrains essez peu « habillés ». Mais ce n'est pas ce qui compte



Aminasition

Les mouvements ne sont pas détaillés à l'extrême, mais le résultat est satisfaisant.



Maniabilité

Dire que tout est parfait serait mentir mais le jeu se révèle assez subtil pour autoriser de jolis coups



Sons

Bruit de la balle et exclamations rares du public. Ce n'est pas le délire mais bon

elv eb eèvud

La prise en main réclame un certain temps d'adaptation. Ensuite on n a de cesse de s'ameliorer



ورواح

Les échanges peuvent être longs, précis, intéressants. De nombreux joueurs et terrains disponibles



Un peu austère dans l'habillage. On sent que le jeu aurait pu être encore meilleur



ılote d'intêrêt

Plus Ioin...

Aque Pacific - le développeur du jeu est une société anglaise spécialisée dans la conversion de jeux sur différentes plates-formes (du PC à la Game Boy). Pour ce All Star 2000, ils ont utilisé des outils détenus par Smart Dog - une autre société britannique - qui s'était occupée de la programmation de All Star Tennis '99, Si le moteur du jeu est donc identique, les personnes qui se sont ici occupées du jeu ne sont plus les mêmes, sans doute pour améliorer quelque peu le gameplay. Nul ne saurait dire si les Emart Dog auraient su mieux faire, mais le pari est plutôt réussi...

➤ Dans le jeu, il y a huit joueurs et joueuses officiels : Kuerten, Martin, Krajicek, Hewitt, Martinez, Mauresmo, Schett et Noah, enfin !

L'avis de Chris

L'avis de Trazom

Cortes, il y a sia nouveaux persos, des coups plus realistes à le voice, mais quins l'ensemble cela reste équivalent à la version 99. Le point en moins tient surtout au graphisme en deçà de cè qu'on était en droit d'attendre pour une version 2000. Cela dit, AST 2000 demeure une valeur sure sur PlayStation.

TACK ON FIELD SUPA Summer Gumes



Mes diligits s'étalent gradeusement reposés pendant un mois, après le rest de Track and Field sur Play. Les voilà repartis pour être malmenés une seconde fois sur N64. Track and Field va vraiment me refiler de l'arthrite!

aah, si seulement Pierre de Coubertin le savait, il se retournerait dans sa tombe !

Avec Track and Field Summer Games,

c'est le sport à portée de tout le monde ! Fini les T-shirts qui suintent le concentré d'hormones et la peau grasse gorgée de sueurs. C'est peinard, devant votre écran de télévision et la manette à la main, bien installé sur un coussin et une bûche dans la cheminée, que vous allez donner de votre personne. Et comme l'effort a toujours un prix à payer, ce sera au prix d'ampoules et de crampes aux doigts. Mais vous me direz que c'est bien peu comparé à tous les exploits sportifs qui vous attendent. En effet, c'est un total de dix épreuves olympiques (100 m, saut en longueur, barre horizontale, perche, lancer de marteau et de javelot, 100 m nage, 110 m haies, haltère et saut en hauteur) qui transformeront votre mental de flemmard en battant hors pair

La course du 100 m ne nécessite que de l'endurance aux bouts de vos doiats.

etholises enother

tatataan Патарираци Genre-Juga da lunaurs Hyaay de dimente **Hitteriffe** Manidado Tille a tradicallina Spacien

Konami Konami Multi-Spreuves Moyennia Sauvegardes Utilise le Ram Pak Rien d'autre असीची जाम

De la vitesse et de la technique

Comme dans les précédents Track and Field, chaque discipline util'se une man pulation spécifique plus ou mons compliquée. En général, les joutes de vitesse comme le 100 m ou la nage libre n'utilisent que deux boutons, que vous devez presser alternativement et rapidement pour faire avancer votre sportif. Pour ceux qui trouversient cela trop facile, je leur recommande ardemment des épreuves plus corsées telles que le lancer de marteau ou l'haltérophilie, qu'exigent des finesses techniques plus poussées liées au timing. Je vous assure, ce n'est pas si facile que ca en a l'air. Heureusement, avant chaque défi, une séquence didactique en 3D temps réel vous indique les opérations à effectuer et les conditions de timing pour réussir une épreuve. Cette option d'ailleurs n'existait pas sur PlayStation et aurait été la bienvenue. Autrement, il ne sera plus possible de tricher en usant de la technique du frottement, qui consistait à utiliser un objet arrondi pour







presser plus vite sur les touches dans un mouvement de va et vient. En effet, même pour des sports aussi bourrins que le 100 m, votre athlète se verra freiner automatiquement comme par magie. Comme si la manette pouvait détecter les actions frauduleuses... On en reste encore sans voix.

Un titre multi-oueurs

Vous vous en doutez, Track and Field n'est pas fait pour s'amuser seul. Car, évidemment, le soft tire son épingle du jeu justement ! essentiellement dans les parties à plusieurs (jusqu'à quatre simultanément), avec des rivalités exacerbées entre les participants et une énorme dose de fun. Comme dans le vrai sport, quoi ! Et contrairement à la mouture PlayStation, nul besoin de dépenser en plus en accessoire (quadrupleur, quintupleur, sextupleur...), pour pouvoir connaître



Les lunettes techno, ça aide à sauter haut,



les joies de la concurrence en groupe. Il suffit de se munir de trois manettes supplémentaires pour faire partie de la fête. Lorsque toutes les conditions sont réunies, c'est un moment mémorable qui s'annonce en perspective, avec beaucoup de pressions, qu'elles soient sportives ou digitales sur les paddles! Et puis comme en plus de ça les graphismes du jeu sont super beaux, on ne voit pas vraiment comment vous seriez déçu par la compétition.

Plus beau que sur Play!

Pour avoir un repère en tête, nous allons comparer Track and Field Summer Games à Track and Field 2000 sur PlayStation, histoire de rester pertinent jusqu'au bout, Techniquement, la console de Sony proposait délà une réalisation satisfaisante même si la modélisation des sportifs était un peu géométrique. Sur N64, Konami opte pour un nouveau parti pris esthétique visant à reproduire la réalité en arborant une modélisation complexe et plus biologique des athlètes, ainsi que des textures plus photographiques. Du coup, on se reçoit une énorme claque à la vision des graphismes du jeu, qui n'ont nen à envier à une véritable retransmission télévisée. De plus, le Ram Pak permet de basculer en haute résolution et de profiter encore mieux de ce réalisme. Bref, cette version enterre littéralement T&F2000 sur Play sur le plan technique, ce qui n'est pas un mince exploit. En substance, Track and Field Summer Games est une franche réussite et entre donc logiquement dans le clan fermé des meilleurs jeux multi-joueurs (MicroMachines, Bomberman...) sur N64. Bon, je vais maintenant m'acheter un paquet de pansements pour les doigts...

Kendy



Graphiquement
aussi réaliste
qu'une retransmission



L'ordinateur vous indique les

commandes des épreuves de façon efficacement didactique



Note

Technique

La modélisation et les textures des sportifs exploitent à merveille les processeurs 3D de la N64 Bon boulot.

Le choix esthétique se tourne vers le réalisme. De loin, ça ressemble à

Autination
Les actions illustrent parfaiteme.

Les actions illustrent parfaitement chaque discipline. Les mouvements des athlètes virtuels sont tres pros

une retransmission sportive telèvisée !

ได้ เป็นกระทบระทบ

L'Espagnol

de sa

saut en

longueur.

Quel nul l

est dégoûté

prestation au

Difficile de faire plus manieble que du matraquage de bouton. Autrement, il vous faudra cultiver l'ert du timing

Le bruitage de la foule donne du baume au cœur et vous motive pour vous

transcender

DUFS ds Vis

Seur, cest réberbabif, et à

plusieurs, c'est terriblement efficace.

Plus

Pas la peine de quintupleur Une réalisation exceptionnelle

ולט"ולט Peut altèrer les manettes. Fun exclusivement en multi-joueurs,

ode Vintěrět



Les replays utilisent des vues de caméra à la Gran Turismo.

ppuyez de façon répétée sur le cuton C gauche et le bouton C droit our commencer à courir

L'avis de Karine

Theo. 5 Field Summer Summer durant, british more an orangopacien and ricel point nor, if fact être plusieurs pour l'apprécier plainement. Original et accrocheur avec multitude d'aprouves, on ac laisse gagner par la fieura des USD avec l'hause l' Un bon encretnement pour vos doigts, quo:

Maria de Kendy

The second out

Toutes les sorties européennes

Depuis le début de l'année, cette rubrique étonne. Le nombre de titres médiocres reste constant. Certains softs passés récemment par la case import ne seront pas revus en détail. On ne compte plus les jeux parvenant dans le commerce avant d'être testés. Enfin, une actualité très dense et le manque de place nous obligent parfois à passer en Zapping des titres qui mériteraient un autre traitement. Mais vous saurez vous y retrouver

-Street **Fighter** EX 2 +

Voilà un zapping qui me déchire un peu le cœur. SF EX 2 + est un jeu que j'aime vraiment bien. J'ai d'ailleurs

toujours été fan de la série des EX en général, sa jouabilité me convenant vraiment bien. Dans le fond, SF EX 2 + exploite bien



la PlayStation et propose un nombre consé quent de combattants (la plupart se jouant de façon vraiment différente, ce qui ne tient pas seulement du détail) Plutôt bien réalisé - les polygones apparents du premier épisode ont en grande partie disparu - ce titre fait donc honneur à la série des Street Fighter. En tout cas en version japonaise. Car our, c'est là que le bât blesse, en version française PAL 50 Hertz (tout est dit), le jeu se révèle irrémédiablement plus lent et tassé. Cela ne gâche pas tout et la jouabilité reste bonne, heureusement, mais lorsqu'on s'est essayé à la version originale, je vous promets que cela fait mai au cœur et je ne peux décemment pas passer ce « détail » sous silence Evidemment, une conversion digne de ce nom réclame des efforts supplémentaires et le jeu n'étant pas sûr de se vendre à des trillions d'exemplaires, en vaut-il vraiment la peine ? Grande question, affaire de volonté et de gros sous... Bref, là où j'ai mis 7/10 (et presque 8) à SF EX 2 + en japonais, je me vois contraint de mettre un point de moins, ici. Je trouve ça un peu triste...

मिन सन ३

Dragens Siced



Dragons Blood

Dragons Blood se veut dans la mouvance des jeux traditionnels d'action/aventure épique. Sur le papier, du moins. Car il suffit d'y jouer pour comprendre ce qui se cache en réalité derrière ce beat them all déguisé. Effectivement, le titre ne possède que l'aspect et l'interface du jeu d'aventure, avec des joutes fortement scénarisées et des points de dégâts qui s'affichent à chaque coup d'épée. En fait, Dragons Blood ressemble par beaucoup de points à Xena sur PlayStation, à la différence que ce premier est largement mieux réalisé graphiquement. Sinon, il faut dire ce qui est, les animations s'avèrent assez



médiocres même si elles demeurent très fluides. Votre personnage ainsi que les ennemis ne se meuvent pas humainement mais donnent l'impression de gambader dans la forêt avec une inertie « amstrongienne ». De plus, les quelques énigmes de recherche ne vous passionneront que très peu. En fait, les seuls points positifs résident dans la possibilité d'améliorer les caractéristiques de votre héros, en partageant vos points gagnés, ou d'utiliser des sorts. Autrement, rien de réellement accrocheur et innovateur à l'horizon



Euro 2000



A son accoutumée, E A. Sports

profite de la moindre occasion pour réactualiser un titre dès que possible. C'est quand même le troisième jeu de foot d'Electronic Arts qui débarque sur la console en l'espace de 18 mois : FIFA 99, FIFA 2000 et maintenant Euro 2000. Réactualisant le moteur de FIFA, ce nouveau soft n'apporte qu'une infime part de nouveautés. Le visage des joueurs a gagné quelques caractéristiques (yeux et bouches plus expressifs) et les conditions climatiques peuvent changer au cours d'une rencontre. Il est indéniable que l'ensemble reste assez beau, mais ces titres d'E.A. semblent vouloir être arcade pour l'éternité : glissades de hockeyeurs, traversées en solitaire de 80 mètres pour aller planter un but ou victoire remportée avec 7 ou 8 buts d'écart malgré plusieurs expulsés n'ont rien d'exceptionnel ! Comme on a l'habitude de dire, « C'est l'occasion qui fait le larron! », mais on peut commencer sérieusement à douter de la devise d'E.A.: « Donne-moi Euro 2000, donnemoi du... ». Oui, si c'est bon et pas du réchauffé de chez réchauffé!

Mister Brown



GrudgeWarriors

Les jeux de chars et autres engins équipés tout-terrain n'ont jamais eu la cote auprès de la majorité des joueurs. Début mai, Grudge Warriors vient de faire son entrée à la rédaction



événement qui n'arrive pas tous les mois, fort heureusement, mais qui ne laisse pas présager du meilleur en ce qui concerne le contenu. Souvenez-vous de Perfect Assassin! Une fois de plus, les soupçons se confirment dès le lancement du jeu : des graphismes à faire peur, une jouabilité minable et des bruitages de tronçonneuse. Si ce titre ne mérite pas la roue de bicyclette, c'est uniquement grâce à son prix : 99 francs. Sans trop réfléchir, il y a sûrement un titre en Piatinum que vous ne possèdez pas encore. Alors, pour quelques pièces de monnaie supplémentaires, offrez-vous un jeu, un vrai!

Mister Brown

Editeur : Take 2 Interactive Machine : PlayStation

-NBA in the Zone 2000

Boarf! A l'instar de la version PlayStation testée le mois demier, in the Zone 2000 N64 décoit. Si le feeling se révèle un poil plus pêchu et orienté arcade que sur 32 bits (on dunke sans trop de problème et les joueurs se

déplacent rapidement), les actions demeu-



rent dans l'ensemble assez fouillies, surtout lors des phases défensives. En effet, quelle que soit votre position face à l'attaquant, il est extrêmement délicat de chiper le ballon sans commettre une faute! Ce manque de tolérance au niveau des contacts entre joueurs risque de décourager les plus persévérants. Ça donne un peu l'impression de jouer en ligue européenne! Okay, j'avoue, je suis mauvaise langue sur ce coup-là! Outre ce défaut de jouabilité assez crispant, cette édition 2000 ne propose rien d'extraordinaire sur le plan technique. La réalisation est peu représentative des capacités de la machine et la motion capture manque singulièrement de fluidité. Bref, si vous aimez le basket ricain, il n'y a pas trente-six solutions: Kobe Bryant in NBA Courtside reste encore, à l'heure actuelle, la meilleure simulation de ballon orange tournant sur N64 (cf. Pad n° 78!). Allez, on oublie!

Willow



Jedi **Power** Battles

Georges Lucas aurait-il des problèmes pour finir ses fins de mois ? Je pensais que les ventes

de produits dérivés et les millions d'entrées en salle lui suffisaient à remplir ses coffres-forts. Pourtant, tel un Picsou des temps modernes, ce cher Georges continue à accorder sa licence à tout vent, enfin, presque... A en juger par



le titre, on pourrait croire à un jeu d'arcade avec des combats à la Tekken. Eh bien non, on se retrouve dans un shoot'em up classique, avec un gameplay à 2 francs et des adversaires aussi menaçants qu'une tortue paralytique. Les persos ne bénéficient pas de coups ou pouvoirs spécifiques dignes d'un Jedi. En gros, on vous demande de casser des droides en masse et puis c'est à peu près tout, euh... oui, sur 10 niveaux Et tout ca pourquoi ? Ben, pour libérer la planète Naboo des taxes infligées sur les routes commerciales par la Fédération du Commerce. Tout ça n'est pas très folichon, mais quand faut y aller... Je ne sais pas si c'est moi ou si ma version du jeu n'était pas au point mais, dans le Vaisseau de guerre de la Fédération, je tombais dans un trou noir et je recommençais perpétuellement les attaques précédentes. « T'es trop nulle! » me confirme alors RaHaN Bon, c'est décidé, je pars dans le Lubéron cultiver des betteraves.

Karine

Edition - Mbi Soft Machine : PlayStation

-Midnight in Vegas

PlayStation

Il y a vraiment des jeux « improbables », dans notre vaste univers ludique. Midnight in Vegas est,

comme son nom l'indique, un titre qui met en scène de nombreux jeux de flambeurs : black-jack, craps, poker, roulette, baccara, etc. Bon, dans le fond, il peut être assez amusant de s'y essayer, si on est dans le trip, mais je doute que les vrais joueurs



prennent leur pied avec des paris virtuels soutenus par des graphismes plutôt simplets. Midnight in Vegas n'est tout simplement pas un jeu fait pour le public Play-Station, à mon humble avis, et il n'a pas dû coûter très cher à programmer. Je ferai toutefois ressortir ici 2 points positifs. Le premier concerne la notice, assez dense, qui explique bien les règles des différents jeux qui vous attendent. Au moins, je me dis que ça a fait travailler un traducteur et qu'on apprend des trucs. Le deuxième point, c'est la présence d'un CD audio avec 8 chansons de crooners, genre ambiance de Casino. Strangers in the Night, par exemple, ça le fait toujours autant...

Chuic



Muppet **Race** Mania



Mario Kart fait des émules, même sur PlayStation... La console de Sony manquait cruellement de bons

Jeux de ce genre, jusqu'à Crash Tearn Racing, qui a finalement su briller par sa grande qualité. Ce mois-ci, les Muppets tentent leur chance, en nous proposant un jeu de kart ma foi fort sympathique. Le soft est d'abord très bien réalisé, avec une 3D colorée des plus fines, un moteur fluide et performant, des décors variés, parfois com-







piexes et toujours agréables... Bref, on π'a pas à se plaindre de ce côté-là. Le nombre de modes de jeu (12), de circuits (28) ou encore de véhicules (25) n'est pas en reste non plus et le principe de progression est très entraînant Si en plus vous aimez les Muppets, de nombreux délires et séquences FIVIV viendront vous arracher quelques petits sourires, entre ies courses Malheureusement, le gameplay ne suit pas vraiment... D'abord, l'inertie super exagérée des véhicules est tout de suite très énervante : votre petit boilde part dans tous les sens à chaque virage difficile et vous envoie dans le décor Ensuite, la caméra a la fâcheuse manie de se placer n'importe comment après chaque virage manqué, vous empêchant de voir devant vous et vous faisant ainsi perdre épormément de temps. Certes, après une petite heure d'adaptation, on finit par s'habtuer, mais ces défauts de gameplay gâchent quelque peu le fun et rendent le jeu trop difficile d'accès pour le public auguel il est destiné à la base : les 5 ans et plus

Julo



-N-Gen Racing

Le concept de N-Gen confine au génie... Hum. C'est vrai, faire un jeu de course original, de nos jours,

c'est plutôt fortiche. Et penser à faire des courses speeds dans des jets, au ras du sol, moi, je dis ça ne rappelle pas WipEout. Dans l'ensemble, N-Gen reste néanmoins plutôt pas mal : la réalisation est correcte, même si le popping est infernal et que ça rame par moments, le gameplay est assez travaillé grâce aux deux maniements possibles (arcade



et pro), aux circuits bien étudiés et aux cercles chargeant la jauge d'afterburners... Ils ont même développé un aspect Gran Turismo avec des licences à passer et la customisation de l'appareil. Bref, un titre sympathique, qui à haut niveau devient très speed Avec une réalisation améiorée et un concept un peu plus travaillé, N-Gen aurait trouvé son public. Dommage.

RaHaN



NHL 2K

Il fallait s'y attendre, les miracles n'existent pas ! Cette version européenne de NHL 2K conserve les défauts de la mouture américaine. Il est



toujours aussi difficile de tromper le gardien, ce quel que soit le mode de difficulté pour leguel vous avez opté. Seule la technique du « one timer » (reprise sur centre) fonctionne, et encore, quand le palet atterrit au fond des filets, on a souvent l'impression que c'est le fruit du hasard. Pourquoi ne pas avoir intégré un système de feinte? Un oubli étonnant de la part de Sega Sports C'est vraiment dommage car avec un petit remaniement du gameplay, ce titre aurait pu devenir une vraie bombe iudique, au même titre que NBA 2K ou le fantastique NFL 2K. En effet, en dehors de ce défaut majeur de jouabilité, tout le reste du jeu fait honneur au savoir-faire de Sega Sports et aux capacités de la bécane : la réalisation graphique tue (raah la modélisation du stade et des joueurs !], l'animation ne souffre d'aucun ralentissement, l'Intelligence Artificielle n'attire aucune critique et la prise en main se révèle carrément agréable. Si vous aimez le hockey, il est toutefois plus sage d'attendre l'édition 2001. La vie de joueur, ce n'est pas toujours facile.

Willow



Rescue Shot

Le dépoussiérage de votre Gun-Con semble être l'un des récents objectifs de certains éditeurs japonais. Namco en tête... En effet, ces derniers temps, les jeux de shoot au light Gun s'enchaînent, mais cette fois, on vise un public très très jeune | Rescue Shot s'apparente à un véntable petit livre pour enfant, mianon tout plein, et dont le style graphique plaira sans aucun doute à votre petit frère ou petite sœur de 5-10 ans... Disons qu'audelà, la naiveté et la simplicité du produit ennuierant tout de suite les joueurs plus âgés, qui préféreront patienter jusqu'au prochain Time Crisis (Project Titan, récemment annoncé par Namco). En attendant, les enfants s'amuseront beaucoup, ici, en envoyant des glands sur les ennemis de Bo, pauvre petit chiot amnésique qui croit



être le prince d'un joli Royaume... La bonne nate qui suit concerne le jeune public en question, hein, alors si vous êtes déjà plus vieux, oubliez tout de suite évidemment!

Jule



-Star Ocean : the 2nd Story

Star Ocean 2 atteint enfin notre joli petit pays. Presque 2 ans après sa sortie japonaise, c'est une bonne chose. Nous vous avons déjà parié de ce

cnose. Nous vous avons deja parie de ce jeu dans les numéros 78 et 91 de Joypad, nous ne vous en proposons donc pas un nouveau test complet. Néanmoins, il y a des choses à dire sur Star Ocean 2, et pas qu'un peu. Ce jeu se présente parfois



comme un vrai livre d'histoires, avec des phases de discussions, il est vrai, un peu longues (ce n'est pas pour rien que le jeu tient sur 2 CD) Sorti de cela, SO2 se révèle prenant et riche. Presque trop auraiton envie de dire. Par exemple, chaque personnage peut développer des capacités particulières et s'en servir ensuite en cours de jeu [être doué en cuisine, recyclage des minéraux, créations d'objets, etc.). C'est très original et un peu déroutant. Il y a aussi des talents « combinés », qui réclament les efforts de plusieurs persos en même temps. Et puis n'oublions pas les « actions privées », pendant lesquelles chaque personnage du groupe vit sa vie Vous pouvez alors assister à des petites scènes amusantes qui pourront avoir une incidence sur les relations entre les persos et même sur la fin du jeu. Ajoutez à cela une réalisation d'ensemble de qualité et vous avez un titre que l'on ne saurait trop conseiller aux amoureux de RPG. Il faut certes quelques bonnes heures pour s'y plonger, mais ensuite le mal est fait...

Chris



Street Skater 2



Pour son deuxième titre dédié au skate-board, les p'tits gars de Micro Cabin s'en sont plutôt sortis

honorablement. A l'inverse de Street Skater,



qui se finissait en deux temps trois mouvements, ce second opus propose des options de jeu relativement complètes (parmi lesquelles un éditeur de skate-park, siout plaît), des aires de street bien fichues, un bon niveau de difficulté et surtout un mode de contrôle des tricks manuel. En clair, les figures ne dépendent plus simplement de votre vitesse et de l'amplitude de votre ollie, vous devrez dorénavant agiter vos petits doigts dans tous les sens comme dans Tony Hawk's Skateboarding, pour effectuer des enchaînements de mutant. Mais, au final, ça ne suffit pas Malgré tous les efforts de Micro Cabin, Street Skater 2 soutient difficilement la comparaison avec la bombe d'Activision que ce soit en termes de réalisation ou d'intérêt. Voilà qui règle définitivement le sort de ce titre au demeurant fort sympathique. Et puis, entre nous, ca m'étonnerait que vous ayez déjà fait le tour des possibilités de Tony Hawk's Skateboarding

Willow



Taz Express

Seriez-vous prêt à confier l'un de

vos paquets au monstre de Tazmanie le plus chansmatique de la planète ? Taz se lance dans la distribution de colis à domicile et recherche désespérément des cobayes, euh ... des clients En effet, sa copine, irritée par les rots et pets intempestifs de son compagnon, a décidé de lui trouver un job de livreur. Depuis, Taz balade sa folle carcasse entre 5 mondes très colorés et une trentaine de niveaux. Il rencontre en chemin ses potes des Looney Tunes aussi tarés que lui, comme Marvin le Martien ou le Coyote. Taz Express n'est pas un simple jeu de plate-forme, car certaines énigmes devront être résolues. Le public visé étant celui des 10/17 ans, le niveau de difficulté n'est pas trop élevé. Tout ce que l'on vous demande c'est de transporter le colis à son destinataire, en évitant les pièges mis en place pour vous



détourner de votre but et en utilisant les différentes qualités de Taz, tels le coup de pied de bourrin pour exploser les murs un peu trop encombrants ou le tourbillon destructeur qui a fait la réputation de notre héros. On évolue dans une belle diversité de paysages et d'actions. Cette aventure rocambolesque est plutôt réussie et les plus jeunes s'en délecteront avec plaisir.

Karine

Editeur : Infogrames Machine : Nintendo 84

Tombi 2



Tombi est un petit bonhomme aux cheveux roses qui aime se battre contre des cochons vilains et démo-

niaques. Il évolue dans un univers enchanteur et revient pour de nouvelles aventures en 3D. Bien sûr, on parle ici d'un jeu de plate-forme destiné aux plus jeunes ; donc une daube allez-vous conclure hâtivement! Une fois n'étant pas coutume, je vous annonce que Tombi 2 vaut son pesant de cacahuètes. La formule peut sembler un peu débile, mais reste néanmoins éloquente. En effet, pour un public visé de 8/12 ans, le cheminement à parcourr n'est pas des plus aisés, et une certaine agilité est même requise. C'est vrai que la prise en main peut sembler un peu



ardue pour les plus jeunes, mais on s'y fait vite. Malgré son manque de chansme, Tombi reste un personnage attachant auquel on souhaite de retrouver au plus vite son amie Tabby, enlevée par une bande de côchons mal embouchés. Il vous faudra un certain temps pour venir à bout de son aventure, car les dialogues imposés avec les autochtones sont assez éprouvants et les missions assez nombreuses, le tout conférant au jeu une durée de vie relativement longue Ainsi, les plus jeunes, un public souvent lésé, y trouveront un titre de plate-forme complet et très divertissant ce qui les changera un peu! Les autres iront voir un rayon plus loin, pour trouver leur bonheur

Karine



Canal+ Premier **Manager**



Le management d'équipes de foot est un genre de jeu très apprécié chez nos amis rosbeefs... lci, la for-



mule a plutôt du mal à prendre, mais curieusement, ces derniers temps, les sorties se suivent. Il y a donc aussi des fans, chez nous ! Ceux là seront heureux de retrouver des centaines de statistiques et de possibiités de gestion dans les transferts, contrats publicitaires avec les sponsors, aménagements de stade, etc. Il faudra donc tout surveiller et faire les bons choix dans les méandres des menus, pour mener votre équipe (un club anglais, français, italien, allemand ou espagnol) au sommet de la gloire et devenir ainsi le meilleur coach du monde ! On notera quelques légères améliorations, mais le genre est loin d'être révolutionné avec ce titre. Cela dit. les simples réactualisations de la saison 99/2000 suffiront à ravir les passionnés d'autant que l'interface est très lisible, pratique et quasiment exempte de temps de chargements. Un titre sans réelles surprises, que seuls les fous de statistiques footeuses sauront apprécier...

Jule



Barbie **Sports** Extremes



Whaou! Quel titre hardcore ma for! Barbie et ses copines sont bardées de piercings et de tatouages, et pra-

tiquent le roller et le snowboard agressifs en écoutant des morceaux de Slayer ! Je plaisantais, détendez-vous Dans une interface ultra pacifique et une bande son merveilleusement Dance, les poupées choisissent leurs shorts et leurs hauts, avant de se lancer dans une session extrême. Comme vous vous en doutez, le jeu s'adresse aux petites filles dont le seul centre d'intérêt est la vie des aquites virtuelle dans laquelle les sapes et la qualité du rimmel constituent les facteurs essentiels de la réussite. Autrement la prise en main s'avère des plus aisées avec une touche pour effectuer des figures et une autre pour se postronner en reverse. Les chipies sont plutôt habiles et passent des figures de la mort telles que des backflips monstrueux ou des grinds très longs. La réalisation, quant à elle, est loin de se révéler catastrophique même si la joie de vivre qui transpire dans les graphismes (couleurs flashies) pourra en revanche agacer les plus âgés. Bref, pour les ch'tites filles, c'est. le rêve de la glisse facile alors que pour les autres, ce ne sera que consternation.

Kendy





Toutes les sorties Game Boy Color

CAMEBON

Ce mois-ci est une bonne cuvée pour les jeux Game Boy et Game Boy
Color. Effectivement, aucun titre n'a choppé une note en dessous de la moyenne, ce
qui est un fait assez rare pour être signalé. C'est peut-être un signe. Un signe positif du moins
qui n'augure que du bon pour le futur. Les blasés n'auront donc pas de raison d'être, place aux
joueurs qui en veulent.

Cross **Country**Racing



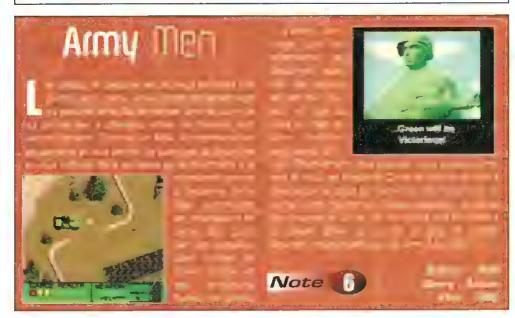
ross Country Racing possède de nombreux arguments pour séduire les passionnés de simulation avec ses modes de jeu à foison (Championnet, Rally, Versus, Contre la Montre) et ses multiples options de customisation. Effectivement, il sera possible d'agir sur des paramètres aussi pointus que les types de pneus (piule, neige...), la suspension, le moteur ou encore la boîte de vitesses. Chaque course vous rapporte de l'argent, que vous dépenserez en pièces dernier on pour équiper et aug-

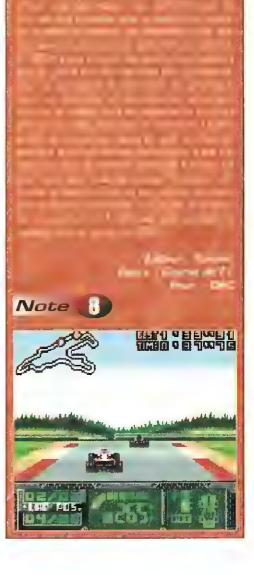
menter les caracténstiques de votre begnole. Si les graphismes et la qualité du scrolling différentiel du fond s'avèrent assez fluides, on ne pourra pas en dire autant de la sensation de vitesse du défilement du terrain, qui est plutôt décevante. Le titre manque de dynamisme et de rapidité même si, en revanche, les autos sont de plus grandes talles que celles de Top Gear Rally DOR est donc, au final, un bon jeu de voiture « tout court », qui accrochera bon nombre de joueurs per son fond plus que pour sa forme

Editeur : Konami Genre : Course de rallye Pour : GB et GBC









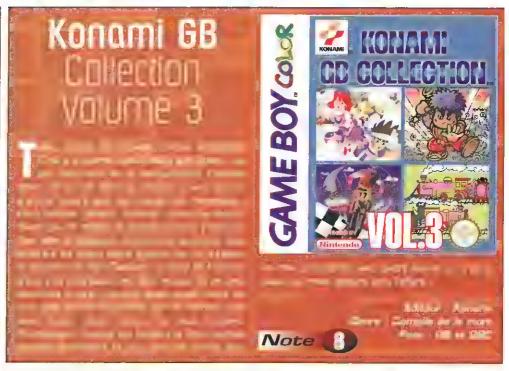
Azure Dreams

ur PlayStation, Azure Dreams avait fait bâiiler beaucoup de fans de RPG devant ieur écran de télé. Heureusement, ici, le soft s'adapte un peu plus au format de la portable et offre donc un meilleur intérêt. Vous incarnez le fils d'un guerrier redoutable



qui s'est perdu dans une tour magique, et devez partir à la recherche de votre père. La représentation est en vue de haut à la Zelda et arbore des graphismes d'excellente qualité. Toutefois, les férus d'aventures à rebondissements risquent de s'ennuyer à cause des dialogues à rallonges et de l'interactivité limitée du joueur qui donne l'impression d'être en possession d'un beau livre de contes électronique. Sinon, l'interface demeure assez compliquée pour les combats, avec des assauts qui s'effectuent par round avec une stratégie et une configuration de votre animal familier à déterminer. Ah oui, la spécificité du jeu repose sur la gestion de vos animaux de compagnie.





Astérix sur la Trace d'Idéfix

Infogrames a investi dans la licence
Astérix et compte
bien du coup exploiter
le filon jusqu'à son
épuisement total. D'où
l'idée lumineuse (je
suis ironique, là) de
nous ressortir une
suite sans prétention
Lorsque vous débutez,



suite sans prétention et sans innovation majeure. Lorsque vous débutez, il est possible de déterminer son héros (Astérix ou Obélix) avant de commencer un niveau. Bien évidemment, les Gaulois possèdent la fabuleuse capacité de distribuer de saintes et puissantes mandales ! Sinon, cet opus des aventures des Gaulois se déroule de façon ultra conventionnelle et s'avère fort répétitif. C'est pourquoi, Astérix sur la trace d'Idéfix pourra être perçu par les joueurs expérimentés comme du recyclage plutôt qu'une véritable suite logique à part entière. Cela dit, les petits apprécieront sûrement toute la teneur du soft, vu que la formule reste malgré ceia efficace.

Editeur : Infogrames Genre : Plate-forme Pour : GBC





Toutes les sorties Game Boy Color

La menace nucléaire « Metal Gear » n'est pas éradiquée et revient dans les mains d'opposants sud-américains. Le gouvernement des Etats-Unis envoie son meilleur agent, surnommé « La Légende », pour détruire une bonne fois pour toute l'arme la plus meurtrière jamais conçue par le génie humain.



Metal Gear Solid

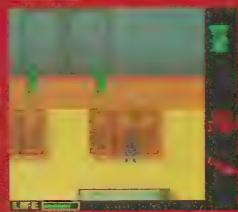
ypad

e no de infiluration, du rasage de mun terres de discretaire dettoyage, du contre-parte de la matriologie voit sas vacances de trois una riocartem, après sa dernière maggio eyGotton, qui veues infanteurs l'antennament get Metal Gear (in affat, les plans de la machi nue la reconstruire illico. Et le produceux ces rebelles en puissance occupent désormais l'ancienne base inflitrée ll y a trois ans de cela par Snake lui-même. C'est pour cela que corrections along a kingle avec, comme seui elgels on pachy, or surry Liverpool Liveline on house

Infiltration de la mort!

Comme dans la version NES ou MSX, la représentation du jeu est de haut et vous permet d'anticiper la position de vos ennemis. Je vous rappelle que Metal Gear Solid n'est pas un jeu bournn dans lequel vous devez trouver une mitraillette et zigouiller un mexiide tires, mais un tire qui s'adresse aux pros mili i gasichia ide votre ecran, se trouve un radar ingable remarque et vivor de partir su man agrade le balayage des se arrangue de rendon des agrangues laftuba d'un gameplay vraiment surpuissant, Snake 🖦 🗯 plaquer gringe un mur et taper du poins pour aitirer l'attention d'un garde ou encore utiliser son spray à vapeur pour dévoiler les faisceaux laser de sécurité comme une guirnauve pour se planquer dans

Les lunettent infrarouges vous permettent de voir



icaisses ! Ce gars est vraiment super font ! Dans votre progression, yous vous emparerez d'armes plus ou moins efficaces ou glanerez des artifices aum que le masque à gaz, les lunettes infrarouges ou encore las pass des niveaux. La profondeur de jeu est tout bonnement démentielle ! Sans parler des enne mis qui font preuve d'une grande vigilance en difficu hétéroclites (discussion, fatigue, paranoïa:

Des milliards de modes !

Comme dans la mouture PlayStation, vous goûterez ausa man au au alo au à l'entrainement en mosnombre important de tinaliences qui vous attend tournant, avec en sus un menu qui vous offrit in the

sibilité d'en déterminer les règles (avec armes. J. De plus, lorsque vous finistenzame su stapes des missions du jeu principal, celle-ci revenir à volonte pour amélicre de partir nances aucun doute l'option deux joueurs in a chie Line on bullion a deux avec un pete illi de promiju plus finir et une commerciono magazio des o flip et de paramo il company persono di compa minima i representation concession, et vous obternaau resultat un son incontaurmable pour les et seurs de Game Boy Color. Au même titre que Zelda. DX, Metal Gear Solid justifie a lui seul l'achat de la portable de Nintendo!





Mote 📗 Développeur Konama Genra Action/tactique



c'est que vous n'avez pas e





29 Av de la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony - RER B OLIVET 7/7

BAINT GIRMAIN
55 Rue de Paris 78100 St Germain en Laye - M° RER 56 Germain en Laye

IVRY

27 Bless de l' Folice 04200 Type S-Seige - Mt Natis (TV) 1 TVRY
2 Place de l' Eglise 94200 Ivry-S-Seine - M' Mairie d'Ivry
01 48 20 1999 01 47 56 08 64 CLICHY 62 Rue de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine - M° Mairie de LE MÉE SUR SEINE NOUVEAU 219 Avenue de la Libération 77350 Le Mé sur Seine 01 64 37 77 95

LA DEFENSE
71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux
PROVINS
14/16 rue Victor Arnoul 77160 Provins 94 SAINT-MAUR 15 rue Baratte Cholet 94100 Saint-Maur

01 49 06 96 08 01 60 67 68 21 01 55 96 23 32 01 39 53 30 30 01 40 95 00 86 CLAMART Rue Pietonne 92140 Clamart - Opent 21/2

- d' une CENTRALE D' ACHATS PERFORMANT

66 PERPIGNAN 22 Rue du Maréchal Foche 66000 Perpignan

- d' une **NOTORIÉTÉ NATIONALE** sans droit d'e et faire partie d' une chaine de magasins dynamique

NOUS Recherchons des PARTE Pour plus d'informations, contactez

RAPHAËL: 01 44 07 04 61

04 68 3

MANTES RAYON MANGA 6 Rue des Hailes 44000 Nantes

CARHAIX 12 Rue du Gni Lambert 29270 Carhaix

MARTINIQUE 13 Rue Lamartine 97200 Fort de France

BEAUVAIS
Centre Commercial Franc Marché 60000 Beauvais

02 40 48 53 12 06 CANNES 64 Boulevard Carnot 06400 Cannes 02 40 48 13 14 06 MICE 21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice

02 98 93 74 64 51 **REIMS** 29 Rue Chanzy 51100 Reims

05 96 73 60 08 33 BORDEAUX 163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux

04 94 28 79 07 49 CHOLEY RAYON MANGA

35 RENNES 25 Rue Maréchal Joffre 35000 Rennes 03 44 11 48 10 83 SAINT-MAXIMIN 5 place Martin Bidouré 83470 Saint-Maximin

04 93 380 900

METZ 80 en Fournirue 57000 Metz 57 METZ 58 Passage Serpenoise 57000 Metz 64 PAU 25 Rue Gachet - Palais des Pyrennés 64000 Pau

04 94 59 34 91 69 LYON 4 Rue de Brest 69002 Lyon 04 72 5 02 41 46 36 88 83 FREIUS NOUVEAU 04 94 1

Toutes les sorties Game Boy Color

Le méchant double de Mario part pour la troisième fois à la chasse aux trésors avec au menu de nouvelles aventures passionnantes ainsi que des graphismes à en faire pâlir de jalousie sa consœur obsolète, la Super Nintendo



Warioland 3

ous remarquerez une chose : que cela soit avec Mario ou Wario, les parties se résument essentiellement à une histoire de gros sous! Eh out, si on se penche bien sur la question, derrière es Mario Bros se cache une apologie déquisée du capitalisme avec des pièces d'or à collecter et une fortune à bâtir, pour exploser son score ou gagner des vies supplémentaires. Heureusement, la morale est sauve, avec, à la fin, les gentils plombers de la classe ouvrière qui triomphent (et engrassent leurs capitaux !) et les méchants despotes qui se retrouvent sur la paille ! Du coup, pour rééquilibrer la balance budgétaire, les pas-beaux doivent désormais partir à la chasse aux trésors pour refa re fortune et regagner leur aisance bourgeoise. C'est d'ailleurs ce qui attend notre pauvre Wario !

Nintendo, des jeux intelligents !

Désormais, notre personnage jouira d'office de l'immortalité, tout comme dans Warioland 2, vous me direz. A la différence que, dans ce troisième opus, il débutere avec un minimum de mouvements, à savoir sauter et charger violemment ses adversaires. Les capacités de Wario apparaîtront en fonction de votre avancée dans les stages. Ainsi, des compétences telles que la nage, le vol ou encore les super sauts ne s'acquerront que dans le temps, en dénichant un maximum de trésors. Pour cela, vous devrez trouver la clé qui ouvre le coffre avant de débusquer le trésor lui-même. Wario étant invincible, cela revient à dire que la menace n'est plus un Game Over mais une errance sans fin, si vous ne découvrez pas l'astuce adéquate permettant d'accéder à ces deux éléments. On en viendrait presque à regretter la plate-forme bête et méchante, les énigmes se révê ant fort chiadées et complexes pour compenser le problème de la durée de ve. Cela étant, le soft demeure à plus d'un titre fabuleux et captivant |







Une réalisation divine

Wario and 3 fait partie des titres qui exploitent réellement la palette de couleur de la GBC. C'est simple, on pourrait comparer ses graphismes à ceux d'un Yoshi Story sur Super Nintendo, toute proportion gardée bien évidemment. Les couleurs enfantines sautent aux yeux et présentent un esthétisme mignon cher à Nintendo. De plus, les animations de Wario profitent d'une grande richesse de détails ainsi que de mouvements délirants. Celui-ci roule des fesses lorsqu'il escalade une échel_ie, se prend le fondement à deux mains en détalant comme un lapin au contact du feu, ou encore vérif e malicieusement si on Lobserve avant d'ouvrir un coffre. Avec ses 24 niveaux et ses stages secrets sous forme de déviations, Warroland 3 vous réservera bien des surprises qui lui assureront une certaine pérennité même une fois terminé. De la grande plate-forme sur Game Boy. Color, encore plus puissante et profonde qu'un Rayman par exemple. Définitivement le meilleur jeu du genre sur la portable couleur!













Oui, je m'abonne 1 an (11nºs) et je recevrai en plus le sac Joypad en cadeau po 329 F seulement au lieu de 495 F, soit 166 F d'économie!

NOM	Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :
PRENOM	☐ Chèque bancaire ☐ Mandat-lettre
ADRESSE	☐ Carte bancaire n° ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
	Expire le LLI Signature.
CODE POSTAL LILLI VILLE VILLE	

Toutes les sorties Game Boy Color

La folle Pokémon n'a de cesse d'envahir notre planète, et elle persiste sur la portable de Nintendo, car en effet la troisième version de Pokémon sur Game Boy est arrivée. Plus fidèle au dessin animé, mais pas tellement différente



Pokémon Jaune



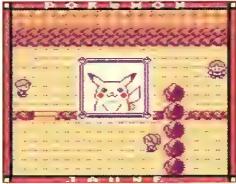
okémon ça marche bien, et il y a déjà assez de détracteurs de tout ce qui est à la mode pour ancer dans ce test une polémique sur le marketing dans le jeu vidéo. Parlons plutôt de ce qui nous ntéresse, à savoir ce qu'apporte ce Pokémon Jaune par rapport aux deux autres versions. Le premer gros changement par rapport aux autres opus est le choix du Pokémon de base. (ci, à la manière du dessin animé, le héros ne choisit pas entre trois espèces différentes, mais se voit imposer Pikachu dès le début de l'aventure. Pikachu, qui a un fort caractère et qui se promènera dernière le joueur. On pourra d'ailleurs lu parler, et voir comment il se sent, s'il est heureux, etc. Si on garde Pikachu avec soi, il sera très épanoui, mais s'il tombe au combat ou si on le range dans le PC, I va faire a tronche Et vu que plus tard dans le jeu on pourre récupérer Bulbizarrre, Salamèche et Carapuce l'humeur de Pikachu sera primordia e On pourra aussi imprimer son Pokédex grâce au Pocket Printer, qui ne sert à ren, mas qui a le mérite d'exister. Malheureusement, Pikachu n'est pas un Pokémon pulssant et il faudra vite en capturer d'autres si l'on veut



Pikachu est tres fort contre les Pokémon Vol et Eau, malheureusement on en croise peu au début du jeu.

VOICI LES MONSTRES QUE L'ON NE PELT OBTENIR DANS POKÉMON JAUNE

Albe, Artick, Simogo, Simogogo, Minowss, Simplin, Magmar, Elektek, Aspicot, Chrysacier, Dardargnan



Assu<mark>rez-vous bien de la bonne sante de Pikachu au</mark> debut du jeu si vous voulez obtenir Bulbizarre et Carapuce un peu plus tard dans le jeu

avancer dans l'aventure. Soyons clairs : l'avantage est surtout de proposer des Pokémon rares assez faciles à capturer, comme Excelangue ou Lipoutou. Un jeu excellent pour ceux qui veulent compléter facilement un Poxédex, et un bon produit pour faire ses premiers pas dans l'univers Poxémon. Et puis quoiqu'il en soit de la mode ou du marketing mordant. Poxémon reste à la base un des meilleurs RPG jamais sortis sur une console donc ce serait dommage d'éviter le produit même si l'on veut se donner un genre.



Editeur : Nintendo Développeur : Nintendo Genre : RPG



Capturer un Férosinge des le debut du jeu sera la meilleure solution pour battre Pierre et ses Pokémon Roche.



Jessie et James, de la serie tele, font des apparitions surprises dans cette version Jaune





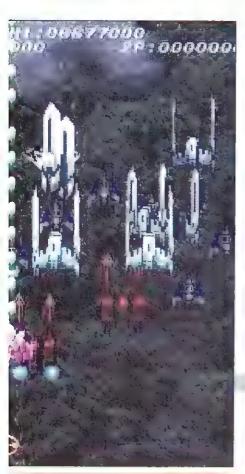
A la lecture du titre, on pourrait croire à une suite de Soul Calibur sur Naomi, mais non, il s'agit d'un shoot them up dans la plus pure tradition du genre, quelques petites idées en plus.

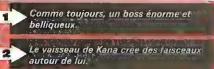
Brawe

Éditeur : Namco Genre : Shoot em up Sortie japon : Deja a sporte e

Sortle europe : courant juin 2000

515105





Brave Blade est un jeu de tir, au nom plutôt inhabituel pour ce genre de productions. Un shoot'em up avec la possibilité de se mettre en garde lorsque des projectiles ennemis arrivent, vous en avez rêvé ? Eh bien voilà qui devient réalité. Au lieu de vous proposer un stupide appareil volant, Brave Blade vous met dans la peau de pilotes d'appareils doués de super pouvoirs. Le jeu proposera donc des niveaux dans lesquels, de temps à autre, le pilote de votre appareil sautera de son zinc pour faire une balade à pied. Dans ces deux modes cependant, vous restez toujours apte à parer les attaques ennemies, puisque, je vous le rappelle, vous êtes surpuissant. Les contrôles du jeu sont très simples, puisqu'il s'agit de déplacer son personnage avec le levier de contrôle et d'appuyer sur le bouton « tir » pour tirer et sur le bouton « sword » pour sworder... euh, parer, pardon. Comme toujours, les carcasses de la racaille ennemie renfermeront des options de puissance pour augmenter jusqu'à quatre fois votre armement initial. Un classique malgré tout.

NOS JOYEUX PILOTES I

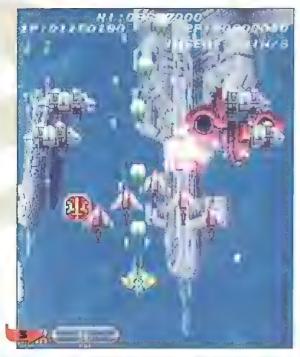
En plus de proposer avions et soldats, ce shoot permet d'incarner plusieurs personnages aux caractéristiques bien particulières. Rem le héros, avec une faible puissance mais des tirs multi-directionnels, Rosé, la jeune écuyère aux tirs lents et tournoyants, Velgius, le gros chevalier très lent mais dont l'appareil est minuscule et puissant, Kana, puissante mais avec un gros appareil, et Keese, le beau ténébreux qui tire loin et vite mais droit devant lui. Une autre

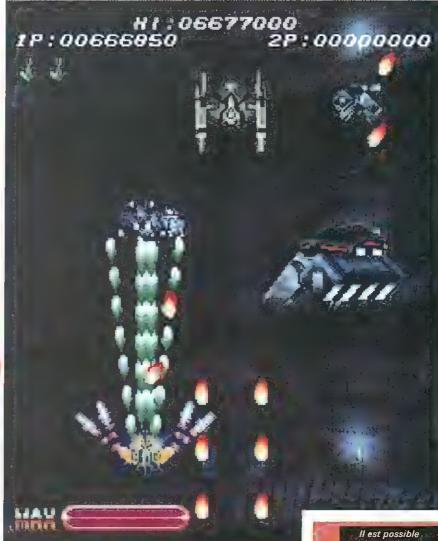






innovation concerne le système des bonus.
Un bonus ramassé bêtement rapportera
100 points, mais si on lui tire dessus, il
augmentera jusqu'à 24 fois. Les fous de score
vont donc devoir se déchaîner, s'ils veulent
gagner quelques vies supplémentaires grâce
à ce système original et bienvenu. Et pour





d'augmenter quatre fois la puissance du vaisseau

Une très belle parade de la part du joueur 1

Une vague de missiles qu'il va falloir parer



finir, reparlons de cette garde qui constitue toute la particularité du titre. En fait, il ne sera pas possible de parer indéfiniment les attaques ennemies, car il y a, au bas de l'écran, une « guard jauge », qui s'efface au fur et à mesure de vos parades. Et quand il n'y a plus de jauge, il n'y a plus de parade possible, forcément. Heureusement, la jauge pourra, grâce à divers bonus, augmenter quatre fois. Brave Blade est donc un shoot qui innove, ce qui en soit est déjà un exploit, même s'il rappelle par certains côtés l'excellentissime Radiant Silvergun. N'hésitons donc pas à mettre une pièce dans cette borne lorsqu'il arrivera chez nous.



Let's get out for the killing

La nouvelle version de Gamespy est sortie. Vous pouvez la voir sur

http://www.gamespy3d. com/download Cet

utilitaire fantastique vous

permettra de trouver

rapidement des serveurs

de jeu-pour Quake 1,2,3, Half-Life et Counterstrike,

et d'auwes titres. Il se

chargera pour vous de

lancer le jeu et de le

connecter en réseau aux

parties choisles...

trop bien I

Nvidia boude le Mac

Alors qu'ATI et 3Dfx ont annance leur support du Mac sur leurs nouvelles attendaient une annonce similaire de la gartidu maître actuel du gigapixel Nvidia, Celin-ci n'en a rien fait, bien au contraire, avouant qu'il vendail bien suffisamment de cartes sur PC pour s'éparpiller sur d'autres marchés... Il préfère sans doute se concentrer pour détrôner directement ATI de la première place mondiale. Et c'est en bonne voie.

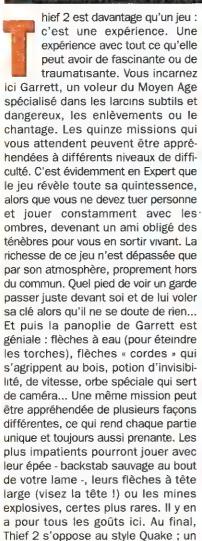
Je cède la parole ce mois-ci à Chris pour le jeu du mois : Thief 2. C'est simple, depuis qu'il l'a installé, il n'a qu'une hâte, rentrer pour arpenter les couloirs, armé de flèches à eau et prêt au larcin... Pour contrebalancer, on parlera de Soldier of Fortune, un peu plus 🔻 violent, et d'Invictus, qui s'adresse aux amateurs de stratégie.

es jeux PC du mois

THIEF 2

Voler intelligemment

EDITEUR : EIDOS GENRE : SUBTIL PRIX APPROXIMATIF : 300 F



titre fascinant.









SOLDIER OF FORTUNE

La violence à son paroxysme

EDITEUR : ACTIVISION GENRE : FPS PRIX APPROXIMATIF : 300 F

t hop, un Quake-like bien violent. Ca faisait longtemps. non? Soldier of Fortune n'est pas particulièrement original par rapport à ce qu'on connaît déjà dans le genre, et se rapproche à vrai dire d'Half-Life. Cependant, plusieurs détails le rendent bien agréable à parcourir. Vous y jouerez le rôle d'un mercenaire



engagé par l'armée américaine. Le genre vétéran du Vietnam, gros dur etc. qui lit les revues d'armement au petit dej'. Le jeu évolue d'objectif en objectif, avec un certain souci de réalisme : pas de boss de fin de niveau. si ce n'est parfois l'intervention de forces « spéciales » (chars, bataillon entier d'adversaires), qui font monter la tension. Le reste tient plus du subtil que du carnage, même si les animations, au demeurant extraordinaires, sont particulièrement violentes. Les ennemis sont malins, usant de mille et une techniques pour vous prendre en défaut. Les snipers ennemis ne vous rateront pas, bref, un titre qui prolongera agréablement le plaisir d'un Half-Life. Le moteur est un tantinet vieillot (du Quake 2 boosté), mais on s'en arrange grâce au réalisme des armes et au soin du détail. Un titre sympatoche, âmes sensibles s'abstenir!











INVICTUS De la stratégie facile

EDITEUR : INTERPLAY GENRE : STRATEGIE PRIX APPROXIMATIF : 300 F

'imagine que beaucoup sont tentés par la stratégie, sans pour autant vouloir se fader des pages d'unités, des tonnes de sites évoquant les meilleures techniques de rushes ou les correspondances des arbres technologiques, c'est compréhensible. Les jeux de stratégie, et à plus forte raison de temps réel, s'adressent souvent aux core gamers, Ici, le principe est simplifié. Situé dans la Grèce Antique, Invictus vous propose de prendre le contrôle des troupes, sans vous soucier des bâtiments ou des upgrades... un peu comme l'excellent Dark Omen. Seules deux ressources vous seront indispensables: I'or pour acheter de nouvelles troupes ou renforcer les vôtres, et la manne qui vous servira





à invoquer des pouvoirs divins avec vos héros. Une trentaine d'unités pourra se trouver sous les ordres des quatre héros/créatures de l'antiquité que vous pourrez contrôler au maximum. En fin de mission, or et XP vous permettront de progresser. Techniquement, signalons que le moteur utilise le voxel : CPU puissant demandé, donc, mais contrairement à l'habitude, les graphismes sont tout de même très détaillés et proprets. Un titre qui plaira aux débutants, rebutés par la complexité d'un Myth ou d'un Dark Omen.

Affaire Microsoft

Alors comme yous te savez sürement, le juge Jackson chargé du procès anti-trust Microsoft a rendu son jugement, indiquant qu'il optait pour le démantélement de la boîte en 2 entités distinctes (une OS et un autre pour le restel (I), Microsoft avait jusqu'au 10 mill pour indiquer au juge leurs décisions. (Is ont évidemment prétexté que c'était bien trop tôt, qu'ils dévaient réfléchir, tout ça, poussant le vice jusqu'à demander au juge l'accès à une tonne de documents gouvernementaux et autres temoins. Tentative

pour faire passer ça pour une conspiration gouvernementale? En tout cas, quelle que soit l'issue de l'alfaire, ils gagnent du temps,

probablement jusqu'a l'automne, d'ailleurs. Période à laquelle le

gouvernement Clinton qui

a poussé l'affaire sera peut-être out en faveur

de Bush Junior, candidat

à la Maison Blanche, vraisemblablement plus

enclin à soutenir la firme

de Billou.

Tout est polinque.

Les Control Rendy Les Control R

La blague pourrie du mois

C'est en D qui reacontre ou d'et qui loi dil

c D est pas mai ton piercing au numbro, vieux l 🔻

Supereee:

MILLENIUM SOLDIER EXPENDABLE





VIES SUPPLÉMENTAIRES

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes :



Effectuez les bidouilles en pleine partie.

CRÉDITS EN PLUS

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes :

SELECTION DES NIVEAUX

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes :

PASSER LE NIVEAU EN COURS

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes :

GRENADES

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes

GAGNER LA PARTIE EN COURS

Pendant le jeu, effectuez les manipulations suivantes :



BOUCLIER

Pendant le jeu, effectuez les manipulations



FIGHTING



Machine : Version :

SEACTION DES NIVEAUX

Sur l'écran Press Start, faites Pour vous confirmer que l'astuce fonctionne, l'écran se mettra à flasher I II suffira de commencer une nouvelle partie pour accéder à la sélection des stages.



Faites les manips sur cet écran.



SANTE INFINE

Sur l'écran Press Start, pressez simultanément sur

OUTES LES ARMES

Dans le menu des options, faites

SYPHON FILTER 2





Machine PlayStation Version (0.5)

MODE SUPER AGENT

Pendant le jeu, faites la Pause, puis placez votre curseur sur l'indication Weaponry. Ensuite pressez et maintemez une à une les touches dans cet ordre:

. Un son vous confirmera que l'astuce fonctionne. Il suffira d'aller dans le menu des options et d'activer le mode Super Agent dans Cheat pour pouvoir abattre les ennemis d'un unique tir.



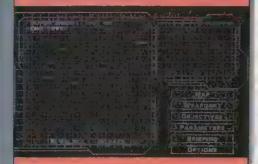
Effectuez les bidouilles sur cet écran!



Allez dans le menu Cheat ensuite.

TERMINER LE NIVEAU EN COURS

Pendant le jeu, faites la Pause, puis placez votre curseur sur l'indication Map. Ensuite pressez et maintenez une à une les touches dans cet ordre : menu des options pour enclencher l'astuce !



VOIR LES VIDÉOS

Pendant le jeu, faites la Pause, puis placez votre curseur sur l'indication Briefing. Ensuite pressez et maintenez une à une les touches dans cet ordre : $\diamond +11+RZ+ \bigcirc + \otimes$. Faites un tour dans le menu des options pour voir les vidéos !





URBAN CHAOS



Machine | Version :

SÉLECTION DES NIVEAUX

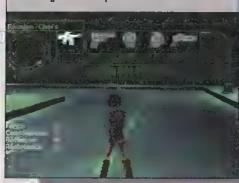
Sur l'écran Nouveau jeu, maintenez simultanément les touches Cela aura pour effet de décoincer tous les niveaux de la carte !





CHEAT MODE

Pendant le jeu, maintenez enfoncés les boutons puis faites pour vous remettre de l'énergie ou débloquer toutes les armes.



MEDAL OF HONOR



POUR UTILISER LES MOTS DE PASSE

Entrez les codes correspondants dans la machine de morse, puis retournez dans les options pour placer votre curseur sur le petit morceau de papier blanc qui se trouve en face de la machine à écrire. C'est là que se cache le menu secret qui vous permet d'activer les astuces.



Entrez les codes dans cet écran !

Codes Solution Astuces Toutes les

Toutes les Nouveautés

E les Jeux Anciens

Par Kendy AUTUE 15



Choisissez le morceau de papier blanc.



Grâce à ce menu, vous pourrez activer les astuces !

LES CODES QUI ACTIVENT FOUTES LES ASTUCES

Entrez d'abord le code suivant : Terminez l'astuce en utilisant ensuite ce second code :



Entrez le premier code.



Entrez le second code.

Plus de bonus multijoueurs Plus de bonus multijoueurs Choix langue emnemis Crscodes Radermentaux he sont Lisque dans Les anteaux feathers Le tocsin fou Vision totele Cadence de tir X4 Pare-balles Munitions illinitées Mode Audie Murphy

Les astuces seront disponibles dans le menu caché.

KKND : KROSSFIRE



CHEAT MODE

Pendant le jeu, maintenez enfoncés les boutons , puis faites Start pour afficher l'écran de Pause. Sélectionnez l'indication Display Password. Ensuite effectuez les manipulations sulvantes : L'option Cheats apparaîtra et vous permettra d'accéder à l'invincibilité, à l'argent infini ainsi qu'à une commande pour gagner à n'importe quel instant du jeu.

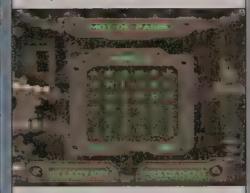






LES CODES DES NIVEAUX

The Guns of Navaho:
The Spiders Lair:
The Seven Samurai:
The Rabbit Warren:
The Birds:
I'th Be Your Friend:
Supply Run:
Supply Run:
The Wall of Death:
Dam It Janet:
Take the Tower:
Aerial Supremacy:
Operation Donut:
End 2 Robots:
End 2 Symmetrics:

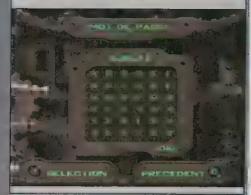


The Great Escape:
Hide and Seek:
Let's Get Technical:
Kamikaze Squad:
Phoenix River:
Impending Annihilation:
Charlie den't Surf:
Convoy:
This Ain't Avalon:
Robots Must Diel:
Heavy Weapons Operation:
First to the Middle:
Con Air/Special Delivery:
Strike Three:
Death to the Freaks:



Driving Miss Daisy:
Gopher Hunt:
Divide and Conquer:
Checkpoint Charlie:
Highway to Hell:









Machine: PlayStation Version:

TOUS LES CIRCUITS ET LES VOITURES

Sur l'écran des menus généraux, faites 📑 📑 Pendant les manipulations, différents écrans s'ouvriront. N'en tenez surtout pas compte. Le bruit d'un moteur vous confirmera en revanche que l'astuce fonctionne!



Soyez habile de vos doigts sur cet écran!



L'INVASION VIENT DE L'ESPACE



Machine : Version :

SÉLECTION DES NIVEAUX

Sur l'écran Press Start, effectuez les manipulations

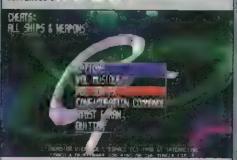
Ensuite retournez dans le menu Start Mission pour choisir votre niveau.





TOUS LES VAISSEAUX, LES ARMES ET LES AMÉLIORATIONS

Sur l'écran Press Start, effectuez les manipulations suivantes:



TONY HAWK'S PRO SKATER



Machine : Version :

TOUTES LES VIDEOS

Pendant la partie faites la Pause puis maintenez enfoncé le bouton L en effectuant les manipulations suivantes : C- , , , C- , C- , . L'écran tremblera pour vous confirmer que l'astuce fonctionne.



iste des magasins Scoregames

01 53 320 320 des Fossés Saint Bernard PARIS

01 43 29 59 59 01 46 33 68 68

and St Michel 6 PARIS 01 43 25 85 55

ue Victor Hugo 1 44 05 00 55

de Vaugirard 3 Paris 01 53 688 688

Nationale 34 - 77508 Chelles Tél : 01 64 26 70 10

C. Ccial Art de Vivre Tél : 01 39 08 11 60

16 rue de la Paroisse 78000 Versailles Tél : 01 39 50 51 51

37, gyanus de l'Europe 78140 VELIZY VILLACOUBLAY 161: 01 30 700 500

C. Commercial VILLABE A6 91813 VILLABE 91813 VILLABE
TAL: 01.60 86 28 28
Little VILLABE
23 av. 48 to Division Lecter: N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666 ral Leciera N.10

C.Ccial Las Guatres Temps Rue des Arcades Est - Niv. 2 Tél : 01 47 73 00 13

C. Ccial Parinor - Niv. 1 93606 Aulnay sous Bois Tél : 01 48 67 39 39

ANNER (93) 63 avenue Jean Lolive - N. 3 93500 Pantin 761: 01 48 441 321

Tél: 01 48 441 321 ST DEMISICA C. Cciol St Denis Bosilique 6 passage des Arbaletriers 93200 St Denis Tél: 01 42 43 01 01

CAN DEANCY AVENIR 93700 DRANCY Tel: 01 43 11 37 36

CHENNEVIERS (04) C. Cool PINCE-VENT N. 4 94490 ORMESSON Tél: 01 45 939 939

5 rue du Général Leclerc 94000 Crétail (Entrée rue piétonne, Crétoil Village) Tél : 01 49 81 93 93

30 bis av. de l'antainebleau Nat. 7 94270 Kremlin Bicêtre (Parte d'Italie) Tél : 01 43 901 901

C. Ccial Val de Fontenay 94120 Fontenay sous Bois 141 : 01 48 76 6000

C. Ccial Cergy 3 Fontaines 95000 Cergy 741701:34:24 98 98

C. Cold Continent 95110 SANNOIS Tel: 01 30 25 04 03

MARSHILLE (15) C. Coloi Grand Littoral 13464 MARSEILLE Tél : 04 91 09 80 20

14 rue Temponières 31000 Toulouse Tél : 05 61 216 216

44, rue de Talleyrand 51 100 REIMS Tél : 03 26 91 04 04

52 Rue Esquermoise 59000 LILLE Tél. : 03 20 519 559

37, 39 cours Guynemer 60200 Compiègne Tél : 03 44 20 52 52

44, 46 av. au Général De Gaule 72000 LE MANS Tél : 02 43 23 4004

C.Ccial Geant Casino Z.A. du Chiriac 73200 ALBERTVILLE Tél : 04 79 31 20 30

C. Ccial AUCHAN GRAND Mont Gaillard 76620 LE HAVRE Tél : 02 32 85 08 08

19 rue des Jacobins 80000 Amiens Tél : 03 22 97 88 88

1, rue Lamorck 80000 Amiens Tél: 03 22 80 06 06

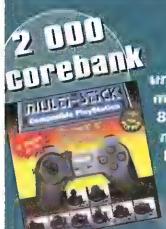
12 rue Gaston Hulin 86000 Poitiers Tel: 05 49 50 58 58

Vente par com pondance : Tél.: 01 46 735 720 - Score-Germes VPC - 6/12 rue Aveu 1

Scorebank

Découpez et conservez précieusement es billets de 500 Joyscores.

Rendez-vous dans les boutiques Score-Games* où vous pourrez vous procurer...



un ensemble multi-stick 8 en 1 pour manette **PlayStation**





1 carte memoire

5 000 corebank

1 manette turbo **PlayStation**





+ 30 F: 1 manette **Dual Shock** PlayStation

Dual shock PlayStation

> 1 multiplayer **PlayStation**











O-gradez vorre Collection



EVENEMENTS: Donkey Kong 64 (N64) (Dronez (De) 200Ms: Bio Hazard 3 (PS). Climax Landers (DC), Front mission 3 (PS).

TESTS : Rayman 2 (N64), Wotms Armageddon (PS), FFVIII (PS), Knock Out Kings 64 (N64); FIFA 2000 (PS)

SOL+TIPS: W.C.W. Maynem (N6A et.PS) Re-volt (N64), Centipede (PS), South Park (PS), Soul Reaver (PS



REPORTAGE: Die Hard Trilogy 2 (PS) DOSSIERS: Noel 99 time maisson

de cadeaux. Le Net et la Dreamcast.

ZOOMS: Silent Bomber (PS);
Dewprism (PS): Jojo's Bizaine Adventure (PS):
TESTS: Tomb Raider 4 (PS);
Soul Calibur (DC): 'Medal of Honor (PS); Donkey.
Kong 64 (N64) L'Amerzone (PS): Starcraft 64 (N64)

[No+]: **SOL + TIPS**: Ready: 2 Rumble Boxing (DG): Tony: Flawk's Skateboarding [PS]

CADEAU : pooklet 32 Le quide CADEAU : booklet 32 Le guide des jeux de l'an 2000.

EVENEMENTS : Gran Tirium 2 (1º 1)

Taxi (DC), Mediavil, 2 (1º 5);

MDK 2 (1º 5);

ZOOMS : Ghrono Gross (1º 5);

Maken X (DC), Virtual On (DC);

TESTS : F1 World Gi Ind Prix (1º 5);

Aca Combat 2 (195); Academic (195); N/4/21.

oats 3 (PS), Resident Evil 2 (N64) IV. (PS), NFL Quaterback (DC) (SOL + TIPS : NFL Xfreme (PS), Stunt Copter (PS), GTA 2 (PS) Tignes MT



CADEAU: Le booklet de 64 pages

EVENEMENTS: La Prophinion et Namco (PS2), De Sang Froid (PS Bio Hazard Code Véronica (DC ZOOMS : Shenmue (DC). Koudelka (PS

ZOOMS: Shenmue, (DC): Koudelka: (PS):
D2 (DC): Street Fighter, (II): Wimpact (DC):
Street Fighter Ex Z Plus (PS):
Parasite Evé 2. (PS):
FESTS: Gran Turismo 2. (PS):
Eagle One (PS): Toy Stony 2. (PS):
SOL + TIPS: Rainbow Six (N64): Vigilante 8
Second: Offense (PS): Tomb Raider 4. (PS):



n°95



CADEAU : 64 pages speciales pour four savoir sur les astuces de Gran Turismo 2:

EVENEMENTS: Symbon Filter 2 (PS).

REPORTAGES : F. | Racing (No.) Ps. CHC. DC. ZOOMS : Vagrant Story (PS). Valkyrie Profile (PS). Chokosenki Kikaioh (DC). Bio Hazard (DC) TESTS: RE 3. Nemesis (PS), (SS Pro Evolution (PS), Rayman 2. (DC). Rally Championship (PS) Rollcage Stage 2. (PS); SOL + TIPS: Crazy Taxi (Dc), Soul Reaver (DC). Army Men 3D (PS). Killer Loop (PS)

CADEAU: 32 pages sur la sortie ite la PlayStation 2 EVENEMENTS : X-Box, Along in the Dark 4 (FS) Driver 2 (PS), Rayman 2 (PS). REPORTAGES: Ecc. the Dolph (100) ZOOMS:

Arro Dancing (DC), NFL 22, DC), Camer (DC) TESTS (: Omikron (DC), heat (Effect (PS) MediEVLZ (LS), Bohan an Stadium (N64), Vandal Hearts 2 (PS), Syphon Filter 3 (PS) **SOL + TIPS** : NHL 2X (BC), NBA 2N (DC) Grash Team Raking (PS), Medal of Honor (PS)



LES ANCIENS NUMEROS DE JOYPAD S'EPUISENT LES UNS APRES LES AUTRES

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• Je commande le(s) numéro(s) (cochez la case correspondant au numéro souhaité)

63 64 65 66 67 68 69 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96

A 35 F le numéro (frais de port gratuit). Soit un total de .

RANGEZ VOS MAGAZINES

· le commande reliure(s) à 69 F l'unité. Soit un total de ...

MONTANT TOTAL A RÉGLER PAR CHÈQUE A L'ORDRE DE JOYPAD :

Code Postal | | | | | |

DÉCOUPEZ ET ENVOYEZ CE BON SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À : JOYPAD - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9

Irre

Comme c'est étonnant. Les premiers rayons du soleil auraient-ils suffit à vous faire passer en mode # flemmardise aiquë » ? Bon, dans le fond, on vous comprend car chez nous les symptômes se font aussi sentir. Ce qui est certain, c'est au'en attendant sa sortie officielle et les premiers titres révolutionnaires, la PlayStation 2 occupe moins de place dans vos esprits que la Dreamcast, Tant mieux, la bataille en sera d'autant plus acharnée, surtout que la Dolphin et la X-Box arrivent! L'été risque d'être chaud, très chaud.

se passe comme ca.

Flant moi-même détenteur d'une Dreamcast et fan d'ISS Pro Evolution. une question hante mes nuits, pour quoi pas de ISS sur Dreamcast, alors que Konami développe sur cette console ? Dans la foulée, je me demande si un de ces jours, nous aurons l'infime honneur de recevoir, un jeu de loot potable sur Dreamcast ? Sinon, mais là permettez-moi d'entrer plus dans des détails que je qualifierais peut-être un peu pompeusement d'axe de communication », pouvezvous me dire si vous avez recui des plaintes émanant d'Electronic Arts et des remerciements de Konami, suite à l'énorme promotion que vous avez le test de FIFA 2000 7.

MINH VU

adurinative igui coura de casur de l'amnés 99 ? Nous ? Enfin, pulsique vous éles pluieurs a le penser nous pouvons même. en remettre une couché. O maitre 🕸 empereur de la simulation footballstique pourquoi, qui pourqual? Nous nous age noullions devont tes fiers crampons pixellisés, nous implorons ta bonté. Selgnetil de la grande kaldo-ficallon integrale, i

vous en conjure, daignez débarquer dans le raydume Dreamcas pour libé rer ses ciliovens accubles par le règne de la médiocrité quesion ballon rond Bon, volid) outre les prières, c est tout ce que nous pouvons faire pour ant Konami ne semble pas décide c sorili son jelu sur D.C. Ne noue demande pas pourquoi, les voix du morketing son souvent juste impériétrables. Nous par rageons vos larmes. Húm es puis pen dant que nous y commes, en bien sochez qui Electronic Ansine nous ainen repro ché "En ellet isi nous avons autant loué le tilre de Kanami, c est tour implement pour en êire tombés amoureux el visi blement nous ne sommes pas les seuls. faite au jeu, en citant même ISS dans Ne révez pas nous n'avons pas été payés par konami, ce in esi paste genie de id maison (Y jouer quotidiennement pen dant pres de 8 mois fior stop. dimanche a la réadc pour organise des tournels, se sentir mail des qu'on ne rafrative plus le CD vollà des signes at ne trompent pas 55 Pro Evolution est fo midable. Le meilleur jau de foot jamais redise mais paradoxalement le moins connu qui grand public, nous sauna tions que celle situation évolue el ocui cela que nous ne nous sommes jamais privés de volas en porter

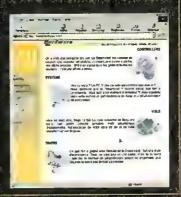
On existe aussi

Bonjour, je représente un site de jeux vidéo français que vous comaissez sûre ment pour en avoir parler dans les colonnes de Joypad, l'année dernière. Le nom de ce sile est Frencheast et nous existons depuis un an et demiwww.frencheast.com Depuis quelque temps, de nombreux sues fraucals amateurs on professionnels voient le jour et commencent à avoir un poids non négligeable dans l'information des joueurs A Frencheast nous ne sommes pas qu'une simple photocopie de sites americains, nous avons nos propres sources d'informations qui nous distinquent des autres sites français.

KARIM (HYPE)

Si vous êtes un accro de la Dreameast, alors jetez vite un coup d'œil à Erench cast. Pen d'images, e'est un fait, mais de

bonnes infos et une mine de vidéos assez hallucinante. Sympa: Rappelez-vous, si yous êtes en train de monter un fauzine. de publier un suc Net amateur regrou-pant de veritables fans, a hésitez pas a nous envoyez un petit descriptif de votre bébé. Laissez s'exprimer vos passions



L'homme le plus classe du

Salut, j'aimerais savoir s'il existe des magasins où je pourrais acheter des fringues de jeux vidéo ? Je sais, ça peut paraître bizarre, mais j'ai vu récemment un gars qui portait un T-shirt Final Fantasy VII, et je me suis dit que ca m'irait probablement tres blen. Une adresse me comblerait donc, histoire d'avoir vralment la grande classe l

OLIVIER SCHOTT

J'ai une idée. Je vais vous filer quelques adresses et, dans la foulée, l'invite le plus grand nombre de lecteurs à s'habiller exclusivement à la mode jeu vidéo ! Je veux en voir arborant fièrement la salopette rouge de Mario, d'autres les baskets toute pointue de Sonic, tandis que pour les nanas... hum, eh bien, ca ne vous dirait pas de vous habiller style Kasumi ou Tina de Dead Or Alive 2.? Allez, c'est l'été, je suis sûr que vous ferez un malheur. Bon alors, pour les habits en question (T-shirt, vestes, chaussettes, fausses moustaches, boules de pétanque), il existe plusieurs adresses sur le Net où vous trouverez quelques attributs vestimentaires :

http://store.yahoo.com/freethought/index.html, http://www.squa resoft.com/store/index.html, http://www.tokyopop.com/tokyopop, http://www.ebworld.com/ebx/default.a sp, http://www.gexpress.com. N'oubliez pas qu'il s'agit la de la manière la plus simple de se procurer ce type d'articles, un toui dans le cyber café du coin avec ces adresses sous le coude et vous trouverez votre bonheur. Sinon, jetez un coup d'œil dans vos bou tiques d'imports préférées, mais les chances sont souvent infimes, ces marchandises étant très rares



On se serait moqué de nous ?

On, manuales prix sur les vois ver les vaitez sur Mediterit à 199 france l'er vrai, c'est une par robor au me peut même der que c'est Noel bien avant l'heure. Pour ant jémets une réserve : il est clair que des vide me les clair que des vide que l'EV 188 Pro Evolution, Saga Frontier 2, Res dem Evil 3 ne seront januais touchés par cet étan de générosité. Intéressant aussi de comparer le rapport qualité prix des jeux actuels, à celui du passé. Conclusion : il 7 a 10 aus, on s'est bien foutu de nous... et dans

10 am, on se dira la même chose, Je veux, bien croive que la conception d'un jeu coûte aujourd'hui irès cher et que le prix reflète davantage que par le passé la masse de travail réalisée, mais je me refuse à payer un jen 300 balles pour le finir en 10 à 15 beures. Ma tactique de vieux combattant grincheux: je n'achète que des jeux nenfs de la gamme Platinum. Pour en revenir à la baisse des prix constatée, n'est-elle pas liée à l'arrivée de la PlayStation, 2 : Sacbant que les derniers jeux de la PS seront (normalement) les meilleurs techniquement, les

joueurs vont se ruer sur les bits « moins chers » et qui plus est « compatibles » PS2, d'où un petit coup de pouce très bien joué d'un point de vue marketing. Et de proposer des jeux PS2 à 369 voire 400 francs. « vu la quantité de travail et là différence technique qui demande davantage de blabla » (vous me suivez?). La boucle est bouclée, alors, préparons notre portemonnaie pour entrer de plain-pied dans la « jungle des loisirs multimédia du XXI siècle ». Amis fauchés s'abstentr.

OLIVIER PINCILAT

Tout est cher, même l'argent paraît-il f On ne peut donc que regretter que les jeux n'echappent pas au double phénomène du « maximisation des profits pour les vendeurs ét » bourse légère pour les acheteurs, mais dans le fond, ce ne sont pas vraiment les distributeurs et encore moins les développeurs qui se foutent de toi... mais plutôt le marché. le grand capital qui veut ça. Hum, ça ne va plus trop aller si je me mets à parler conune Arlette ! Et puis, remarque, lorsque tu vas au cine voir un excellent film (situation passive qui plus est), tu dois tout de même débourser près de 50 francs pour environ 2 licures de plaisir. Allez, hop. je sors mon antique boulier, le temps de m'apercevoir qu'un jeu à 300 francs d'une

durée de vie de 15 heures revient donc à environ 40 francs les deux heures, 10 francs la 1/2 beure, 33 centimes la mioute. soit un chouta moins qu'un ciné (sans compter qu'on retourne parfois voir le même film)! Je sais, je chipote, et puis ce n'est pas tout à fait comparable, mais il s'agit simplement de le montrer que même si les jeux vidéo restent un loisir encore cher (trop cher, comme le ciné d'allleurs!) il n'est pas non plus un cas isole. Et puis les efforts sur les prix sont nécessaires pour permettre son développement, en faire un marché vraiment de masse. A l'image de Bruno Bonnell et Yves Guillemot (respectivement patron d'Infogrames et Ubi Soft), les dirigeants commencent à être sensibles au problème. Les prix ont commence à baisser chez Sony et les autres éditeurs vont suivre, tu peux nous croire sur parole. Des liits sous la barre des 300 francs, il ne s'agit plus d'une douce utopic. Pour mémoire, sachez qu'un ture à succès doit attendre un minimum d un an avant de pouvoir acceder à la gamme Platinum, dont la logique est de proposer les gros hits à prix réduit. Chez Nintendo, il existe une gamme equivalente, les Player's Choice, Pour finir, rappelez-vous qu'il y a moins de 5 ans, tous les jeux dépassaient allègrement les 400 francs. Nous sommes sur le bon chemin.

Ouf, on a eu chaud !

Voilà, on est le 26 avril, je sors de la librairie avec le dernier Joypad en main et je me dis que ça fait un bout de temps que j'achète le magi et que mes économies des deux dernières années ont servi tous les mois à me procurer cette revue. Un doute s'empare de moi : Joypad vaut-il encore le coup, face à la concurrence des nombreux sites Internet qui relatent les mêmes infos, mais ce quotidiennement ? Une question me traverse l'esprit : vals-je continuer à lire Pad ? Il faudrait une sacrée innovation dans le mag de ce mois-ci pour me remotiver... Et puis j'entre chez moi, je deballe mon Pad et, première surprise, le booklet est intéressant. J'ouvre ensuite le mag et après quelques secondes, allélula !, je tombe sur la page 45 : Vu du Japon, la rubrique du rédacteur de Famitsu DC. Et la, l'incroyable se produit : e retrouve mon attitude envers Joypad telle qu'elle était auparavant. Joypad, ça tue, ile savent éveiller l'intérét du lecteur (un peu) et on trouve toujours le petit plus qui fait qu'il est indispensable. En conclusion : la rubrique Vu du Japon est excellente, bien que trop courte Des extraits du mag Famitsu jap seraient les bienvenus en complement sur une jolie double page, avec toujours les commentaires de rédec' de Famitsu.

ALEXANDRE JACONO

Au fil des mois, vous sembles de de plus en plus nombreux à apprécier nos booklets. Tant mieux, car nous n'avions pas l'intention de nous arrêter en chemin, croyez-nous ! 32 voire 64 pages chaque mois pour explorer en profondeur un événement particulier, ça va même nous permettre de parler du cas complexe mais passionnant des complexe mais passionnant des complexe de jets de manettes, d'explesion de liemory. Card

destruction de poubelle bourrée de canette de Coca organisée chaque semaine par Trazom & Co. Un grand moment. Mais il nous fallait aussi, d'autres sujets. Ca tombe plutôt bien car voilà bien longtemps que nous souhaitions organiser un échange avec Famitsu, la référence des otakus japonais. Joypad étant écrit vraiment pour des fans ultimes de jeux vidéo, des mecs un peu détraqués comme nous qui se couchent le pad à la main et se réveillent avec des crampes aux doigts, ils comprendront l'intérêt de la chose. Quoi qu'il en soit, dans notre quête effrénée à la recherche de la moindre toute fraîche, si l'idée vous plait; n'est pas impossible que l'espace wil his eet pour l'instant consacré se développe. Et puis ce que vous no savez pas, c'est que si Koji Aizawa va désormals vous soumettre sa rision du marché japonais, de notre căté, le très japonisant Greg va, lui, apporter la bonne parole francaise au peuple aippos. Ils vont

Printer recent

redacpad@club-internet.fr

morisse@club-internet.fr

frazom@club-internet.fr ghellot@hfp.fr jchieze@hfp.fr cdelpierre@hfp.fr ftarrain@hfp.fr gszriftgiser@hfp.fr

Pine residen

Joypad, courrier des lecteurs, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex

BULLETIN D'ABONNEMENT

A renvoyer accompagné de votre règlement dans une envelop affranchie à Joypad, BP2 - 59718 LILLE CEDEX 9

Pour tout savoir chaque mois sur les consoles, ABONNEZ-VOUS VITE!

1 an (11 n^{os})

279F

au lieu de 385F
OUI, je m'abonne pour 1 an (11 N°a) à JOYPAD, pour 279F au lieu de 385F, soit 3 mois de lecture gratuite. Je joins mon règlement à l'ordre de JOYPAD Chèque bancaire ou postal
Carte bancaire n°
Nom : Prénom :
Adresse

Code postal : Ville ·



Premier accessoire in line

Dreamcast : un Stick

Un peu plus

classique : les différentes

MadCatz Dreamcast ou

nouveau pack 📉 🖂 🖂 🕍 🗀 🖼

Enfin, les vacances arrivent,

Guillemot l'a compris

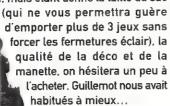
de quoi nous trimbaler avec notre

PlayStation,

devant le sac Pikachu!

Rayman Action Pack

a faisait longtemps. Voici un kit de transport pour PlayStation : un sac imperméable de toile renforcée à porter en bandoulière, avec une grande poche pour la console et une plus petite pour quelques CD de jeux. Le pack comprend également une Memory Card standard 1Mb (15 blocs) et une manette Shock-Analogique. Cette dernière offre une compatibilité digitale, analogique, NegCon et Dual Shock. Un turbo classique en plus, et nous voilà avec une petite manette complète. Le problème, c'est que son ergonomie laisse clairement à désirer : il s'agit d'un modèle un peu cheap par rapport à ce que fait Guillemot en « stand-alone », et on ne peut s'empêcher de penser que ce pack est un bon moyen d'écouler les stocks... La déco de l'ensemble, aux armes de Rayman, comprend un brodé sur le sac (pas mal), un stick sur la memory (déjà collé et de piètre qualité, horreur!) et des dessins imprimés sur la manette (corrects). Globalement, compte tenu de l'ensemble, le prix reste assez raisonnable à première vue, mais étant donné la taille du sac



Programy F C stributeur : d attenuat Maril da. Play tation





Pokemon lange Game

🐘 e sympathique Pikachu qui ressemble à une banale peluche n'est autre qu'un range-Game Boy! Principal défaut : l'encombrement! C'est certes un poil plus gros qu'une trousse Game Boy habituelle. mais d'un autre côté, le statut de peluche de ce Pikachu compense la grosse taille de la chose sur le plan de la sécurité ! En effet, qu'elle tombe de 50 cm ou de 10 m (faut vraiment le faire exprès !), cette pochette-peluche assure la plus grande des protections à votre portable. Une fois ouvert, le Pikachu offre donc une enveloppe plastique pour la console elle-même et deux mini-pochettes

pour ranger 5-6 jeux. Autre avantage de la peluche : elle est malléable, et en n'ayant pas peur de rendre Pikachu un peu difforme, il est tout à fait possible de bourrer le mou de notre ami pour y rajouter un accessoire comme le transfo Rayman cité plus loin. Un excellent produit, un peu voyant tout de même. Mais quand on aime...

Manettes MadCatz colorées

ous avons déjà parlé de cette manette Dreamcast dans un précédent Joypad Achats. Le n° 93 exactement. C'est d'ailleurs une des toutes meilleures disponibles sur cette machine pour le moment, et Big Ben a choisi de varier un peu les plaisirs en proposant six nouveaux coloris : rouge, bleu, violet, blanc transparent, orange et vert. La couleur de base était déjà très bien, mais bon, au moins, il y en a pour tous les goûts maintenant... Les caractéristiques de ces nouveaux modèles sont exactement les mêmes, rien de neuf, rien de moins.



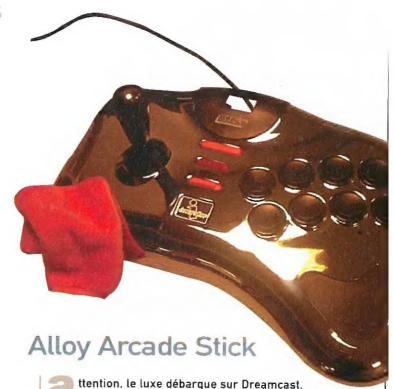
Rayman Holiday Color Pocket

'est la folie en ce moment! Un nouveau pack d'accessoires Game Boy, licenciés Rayman, offre un rapport qualité/prix intéressant.



En effet, pour une somme assez modique, vous y trouverez un câble link, une toupe lumineuse, un pack batterie et son adaptateur pour fonctionner sur tous les modèles de Game Boy, un adaptateur secteur et enfin un adaptateur allume-cigares. L'ensemble est d'un orange pas très convaincant à mon goût, mais peu importe. L'adaptateur secteur, de très petite taille, se révèle fort pratique. La batterie tient 12 heures et l'ensemble est plutôt réussi. La loupe nécessitera en revanche l'achat de piles pour illuminer votre portable. Vu le prix très attractif, c'est un produit fort intéressant à l'orée des vacances ďété.

> Prix: 149 F Distributeur : Guillemot Machine : Game Boy



Interact fabrique, en effet, un joystick miroir. En plus de servir pour les jeux de baston, on peut donc se regarder dedans. Pour les plus narcissiques et les plus poseurs d'entre vous, ce joy de luxe aura de quoi séduire. Livré avec son petit chiffon anti-statique pour nettoyer la surface chromée régulièrement, il offre une qualité de finition exemplaire. Sur le côté droit de la manette, on trouve 8 boutons : 2 boutons C, 2 boutons Z, 1 bouton Y, 1 bouton X, A et B. Le stick est surmonté d'un autre bouton qui sert à activer l'auto-fire manuellement. Les connecteurs sont costauds et la réponse bonne quoiqu'un peu lente à mon goût : en effet, le stick est ample (par rapport aux manettes Neo-Geo par exemple), adressant ce produit aux joueurs relax qui ne sortent pas leurs furies à la vitesse de l'éclair mais calmement et posément. Au moins, on gagne en précision. Il offre en outre une fonction de programmation qui permet de reconfigurer le stick et les boutons à loisir, mais aussi d'enregistrer des séquences. Cette fonction ne marche pas parfaitement sur tous les jeux, car le délai minimal entre les commandes enregistrées est assez élevé. Ainsi, sur Marvel vs Capcom 2, je n'ai pas réussi à programmer le Sonic Boom de Guile (Arrière chargé, Avant, Poing) : le délai entre Avant et Poing était soit trop long, soit trop juste (si on le fait pile en même temps, le Sonic ne part pas). En revanche, pour un Ha-do-ken de base (quart de tour avant poing), ça marche nickel. Une fonction qui permet donc de programmer les furies simples de Marvel vs Capcom 2 sur n'importe quel bouton. Je n'ai malheureusement pas eu le temps de la tester sur KoF 99, et en ce qui concerne la programmation des « gros » coups de ce jeu, le doute m'assaille. Comme les guerriers. Néanmoins, cette manette de luxe ne s'adresse pas aux tafioles, c'est clair, donc pas besoin non plus de tout programmer. Cet inconvénient mis à part, cette manette offre un standard de qualité assez élevé. Lourdement lestée, elle dispose également d'un slot pour VMS, bien entendu, ainsi qu'un clapet amovible sous la base pour faire entrer le fil. La paume de la main droite tombe pile sur un grip caoutchouc qui évite de glisser stupidement, bref, c'est une manette de grand standing, bien étudiée. Evidemment, le prix s'en ressent mais la qualité est au rendez-vous. Faut savoir ce qu'on veut aussi, hein !

Prix: 399 F Distributeur : SVG Distribution

Machine : Dreamcast

Joypad mode d'emploi

Avant de partir pour l'E3, il s'en est encore passé de belles au sein de la rédac', et même en dehors. Ben oui, les conneries n'ont pas de limite. Le mois prochain, un spécial L.A.?

LUNDI 24 AVRIL

DE : 51 <<<<<

Gollum arrive à la rédac, accueilli par TSR : « Aiors, prêt pour une folle journée de travail ? ». Gollum : « Ouais, et puis là j'suis plus en forme que ce week-end : j'ai pas mal au crâne. C'est p'tet normal faut dire, on est le matin! ». TSR et Elwood regardent leur montre. Il est 12h30...

JEUDI 27 AVRIL

>>>>> 14:01

Willow, Julo et Mr. Brown sortent pour acheter à manger. Willow, à moitié endormi, lance : « En fait je me ferais bien un tatouage, un gros dragon. »

>>>>> 51 + 15

Une bonne partie de la redac' se retrouve dans un resto chinois. La serveuse est marrante et commence à bien nous connaître. Kendy demande: « Je peux avoir du riz Loc-Lac avec mon plat? ». La serveuse, du tac au tac: « Tu peux crever! », On ne s'y attendait pas et tout le monde est mort de rire.

>>>>> 22 : 22

Kendy, pas rancunier, tend à la même serveuse une pile d'assiettes afin de lui faciliter le travail. Commentaire de cette dernière: « Oh la la, t'as ramassé comme un porc I ». Nouveaux éclats de rires. On se promet de revenir bientôt.

MARDI 2 MAI

>>>>> 16:50

Tout le monde est réuni dans la salle, la discussion s'oriente sur les films les plus pourrls que chacun a vu. Willow: « Ouais, y'a le truc là, Breaking the Waves, c'est l'histoire d'un mec tetra ou paraplégique, chais pu.»

>>>> 16 : 51

Toujours dans cette discussion, Angel (3615 Joypad) parle d'une émission sur Christopher Reeves « Ouais, à la fin y'avait une standing ovation, et il était dégoûté, »

MERCREDI 3 MAI

>>>>> 15:49

Kendy est en train de tester UEFA 2000 sur Game Boy. Il se tourne vers Gollum et lance « Ouais, euh, voila Je suis super-nul en sport, c'est qui ce footballeur avec les cheveux longs là ? » Gollum : « Hahaha, c'est Petit. »

JEUDI 4 MAI

>>>>> 12:30

Cela fait la quatrième fois aujourd'hui qu'un petit garçon appelle Greg pour avoir des livres gratuits sur Pokémon. Au bout d'un moment où il semble avoir compris qu'il doit se rendre chez son libraire, il sort « Est-ce que je peux raccrocher maintenant? » et tuuuuut.

>>>>> 12:33

Willow: « Demain tatouage ! J'espère que Kendy va pas se ramener, il va encore faire le lourd...»

VENDREDI 5 MAI

>>>>> 19:30 (ENVIRON)

Le tatouage de Willow prendra 3 heures à faire. Pendant ce temps, Kendy lui parle, le fait poser et le rend ridicule devant des nanas dans la boutique.

LUNDI 8 MAI

>>>>> | | | 20

Tout le monde est au courant que Willow s'est enfin fait un tatouage. On entendra pendant les 4 jours qui suivent «Tiens au fait tu veux le voir. Ouais, finalement ça tape, mais non ça fait pas mal! Par contre faut pas toucher parce que c'est irrité.»



>>>> 14:35

Trazom saute sur Willow et lui compresse le bras droit avec les deux mains, au niveau du biceps. Willow hurle : « Ahhh, noooon, arrête!!!», Trazom : « Quo!? Koskiya? Ah oui, m... ton tatouage, j'avais oublié! Désolé vieux!»

>>>>> [4:37

Pour la nouvelle forme du Trombino, RaHaN demande à Kendy de lire ce qu'il a fait, pour savoir si ça calle. Kendy refuse, en pretextant que c'est personnel. RaHaN : « C'est personnel pauv'tache ça va être diffusé à ouat'mille exemplaires ! »

>>>>> 16 : 55

Greg est en train de jouer à Gradius 3/4 sur PS2 quand d'un seul coup, tout s'éteint! Le nouveau transfo 110/220 que Traz avait récupéré dans une boutique la semaine dernière a fondu! Chris, à coté de Greg, jure avoir vu un éclair bleu traverser le ventilo de la console, En tout cas, elle marche plus, arghhh!

MARDI 9 MAI

>>>>> 10 : 12

Greg arrive dans le bureau de TSR, et voit qu'il a pris sa valise Command & Conquer, qui avait déjà causé pas mal de soucis l'an dernier à l'E3 puisque tous les journalistes avaient la même. « Ah je vois, cette fois-ci, tu mises sur le "personne ne la prendra cette année?" » _ « Exact I De toutes façons, c'est la seule valise que j'aie. »

0E:0| <<<<

Elwood se pointe avec une valise.... Command & Conquer I TSR est vert !

>>>>> | | ; 45

RaHaN complètement endormi se pointe avec une valise identique aux valises Command & Conquer, mais sans le logo. TSR devient fou : « Vite, les autocollants Pokémon pour distinguer nos valises! » Finalement les autocollants ne tiennent pas dessus, et parmi les gars de Joystick, il semblerait qu'il y ait aussi des valises C&C, L'E3 commence bien!

RaHaN, a les yeux extrêmement rouges, ce que lui fait remarquer Greg. Il se retourne alors vers Gollum et lui demande confirmation. Ce dernier répond très speed: «'Tain tu m'etonnes, on dirait mon p'tit lapin quand il est mort de

myxomatose.»

>>>>> (3 : 45

Le petit gamin de Pokémon récidive. Greg à juste le temps de décrocher et de l'entendre dire: « ...euUuUuh... bon tant pis... » Tuut, tuuut. Greg a des envies de meurtres.

>>>>> 13:52

TSR, Elwood, RaHaN et Gollum se barrent à Los Angeles pour l'E3. Pour des causes d'impératif de bouclages, on n'aura pas droit à leur récit dans ce mode d'emploi, bouh...

>>>> 14:10

Vu qu'il n'y a plus de PS2 à la redac', Traz qui n'habite pas loin, ramène la sienne pour que Greg puisse tester Primal Image et Evergrace. Il est super-parano et Jure de tuer Greg s'il y a une micro-tache.

>>>>> 14:15

Greg ouvre la boîte de Gradius 3/4 et dit à Julo : « Bon allez je vais le finir quand même le test de ce jeu. (la boîte est vide) Euh, merde, le jeu est resté dans la console cramée! Pfff. on peut même plus l'ouvrir, adios les photos du dernier boss! »

>>>>> 14:15

Traz, super-nerveux, vient voir Greg et lui demande, super-autoritaire : « Ouais j'espère que tu t'es lavé les mains avant de jouer avec ma Play 2 ? »

>>>>> 16:15

Greg en chie grave sur un boss d'Evergrace, Après avoir blen insisté, il le tue enfin, pour mourir bêtement dans un ravin qu'il n'avait pas vu. Super-deg et excédé, il hurle « Pu.....ain !!!! » . Traz arrive alors en courant dans la salle, renversant tout sur son passage « Quoi t'as grillé ma console ? »

Toutes les meilleures astuces des meilleurs jeux

Vandal Hearts 2 MediEvil 2 Syphon Filter 2 Shadow Madness Vampire Hunter D Saga Frontier 2 Resident Evil 3 Gran Turismo 2 Fear Effect Die Hard Trilogy 2 Tomb Raider IV Final Fantasy VIII Crash Team Racing Driver



Gran Turismo Silent hill Soul Reaver Spyro 2 Syphon filter Tony Hawk's Skateboarding X-Files Demain ne meurt jamais Star Wars : la Menace Fantôme Die Hard Trilo Toy Story 2
Toy Story 2
Medal of Honor
Le Monde des Bleus
Cool Boarders 4
V-Rally 2

La ligne des jeux vidéo

omb Raider Révélation Finale

Final Fantasy 8

AVEC LA PARTICIPATION DI

Joupad PlayStation

concours

ecteurs DVD 🕖 7 vidéo eux Vidéo (n

t plein i autres lots...





Pas d'AIRBAG, Pas de CEINTURE. Avec un peu de chance, le mur du son fremera voue chore :

